gamers'

WORKSHOP

КОМПЮТЪРНИ ИГРИ | МУЛТИМЕДИЯ

ОКТОМВРИ 2001 | БРОЙ 9
ЦЕНА 4.90лв./2.50лв. - БЕЗ CD

review
Throne of Darkness
Project Eden
Yuri's Revenge

Age of Mythology

preview
Unreal 2
Soldier of Fortune 2

hardware
Athlon XP

СПИСАНИЕТО С ХАРАКТЕР

ТЪРСЕТЕ В РАЗПРОСТРАНИТЕЛСКАТА МРЕЖА

С ПРИЛОЖЕНИЕ НАСТОЛНА РОЛЕВА ИГРА

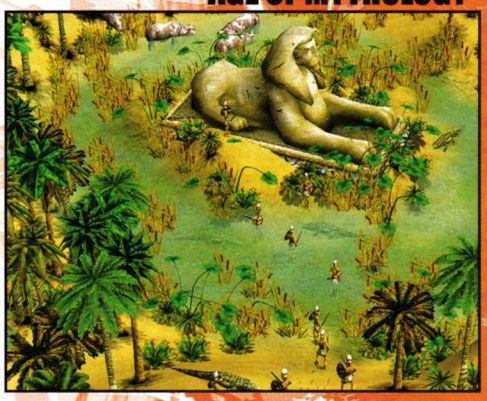
СЪДЪРЖАНИЕ

THRONE OF DARKNESS

UNREAL 2

PROJECT EDEN

AGE OF MYTHOLOGY



COMMANDOS 2

THE THING

ПРЕДВАРИТЕЛНО

UNREAL 2	14
THE THING	16
AGE OF MYTHOLOGY	18
SOLDIER OF FORTUNE 2	22
C&C: RENEGADE	24

РЕВЮ

THRONE OF DARKNESS	10
POOL OF RADIANCE	26
COMMANDOS 2	30
PROJECT EDEN	34
RED FACTION	38
RA2: YURI'S REVENGE	43
F1 2001	46
NHL 2002	48
CODENAME: OUTBREAK	50
SPIDERMAN	52
MAGIC & MAYHEM 2	54

ОТ КРАК НА КРАК

MONOPOLY TYCOON	56
HARLEY DAVIDSON	57
PLANET OF THE APES	58
PARKAN	59
IWO JIMA	60

И ОЩЕ...

ЗАГАДКА	6
ТЕСТ	7
ЕМУЛАТОРИ	62
TOMB RAIDER: THE MOVIE	64
НАСТОЛНИ RPG	66
ATHLON XP	68
WEBSITE WATCHER	70
DESKSWAP	71
ПОЩА	72

СПИСАНИЕ
"Gamers' Workshop"

РЕДАКТОРИ:
Диян Димитров
Илиян Илиев

ДИЗАЙН:
Иван Христов

РЕКЛАМА:
Юлиян Калдерон
Александър Гранчаров

СПЕЦИАЛНИ ПРОЕКТИ:
Красимир Семерджиев
Евгений Тенев

ИНТЕРНЕТ СТРАНИЦА:
SaintP
[MarShall]
Iv4n

Издател:
"Уъркшоп Груп" ООД
Адрес:
София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 вх.2 ет.2
Телефони:
02/980-68-29, 980-72-45
e-mail: workshop@netbg.com
url: www.workshop.netbg.com
Основен разпространител:
"Дженевра" ООД
Телефон: 02/46-43-93
Печат:
"Делта +"
Телефон 032/63-06-42

АВТОРИ:
Александър Александров - Alex III
Александър Бакалов - Snake
Апостол Апостолов - Chappy
Благомир Петров - FonManiac
Георги Динчев - mEd IEb
Диян Димитров - Freeman
Евгений Тенев - Dimensin
Елена Костадинова-Щих - Elexis
Иван Христов - uRKO
Илиян Илиев - Whisper
Петко Рангелов - SaintP
Петър Рангелов - Cabal
Юлиян Калдерон - Groover

Доскучало му на Господ веднъж и за шест дни създал Земята. Създал и човека. Така започнала най-великата игра в историята на Вселената. (Само Той си знае колко точно патча са излезли до момента за нея, но с всеки следващ ден се появява поредният.) Нещо в плановете на Твореца се объркало обаче, и вместо в един приятен солов гейминг, той се оказал потопен в ожесточен мултиплеър с гъвкав, изобретателен и находчив противник…

И ето ни днес нас - стоим между чука и наковалнята и сме хора. Между доброто и злото, извън и вътре в самите нас.

А големите играчи бъхтят ли бъхтят…

Чеда на греха и добродетелта. Били, сме и ще си останем винаги такива.

Чукът се спуска шеметно, блъска ни и придава форма на душите ни и редно с това ни притиска в наковалнята. Добро и зло се вливат и ни правят хора. Това е ирония-та на нашето съществуване и орисията ни, това е ирония-та, която ехидно се хили и в лицата на свръхестествените задници. Неподвластна на могъществото им, вкоренена в самата същност на съществуването. Отдавна не вярвам в екзистенциални истини. Не съществува абсолютното добро или зло. Но си спомням за времето, когато вярвах. Спомням си и един глупав въпрос, който преди много години зададох на един мъдър човек, на когото глупави въпроси не би трябвало да се задават, защото отговорите го уморяваха.

Но нека по-добре ви разкажа една малка история. Тя е почти точен цитат (със съкращения) от едно мое писмо и ако не ме мързеше щях да ви я преразкажа по друг начин. Надявам се този, до когото го бях адресирал да не ми се разсърди ако прочете тези думи, когато ги писах те наистина бяха само и единствено за него…

"…Имало едно време едно момче, което гледало на света с романтичните очи на идеалист и вярвало в Човека. И не само вярвало ами много искало един ден да стане такъв. Веднъж в училището, където учило дошъл един Човек. Бил сляп. Бил и мъдър, и макар и наказан от съдбата, приел я и издигнал духа си там, където сетивата не достигат. Имал и миговете си на щастие човекът, срещнал жена, която го обикнала. А после го напуснала и той познал най-изгарящата мъка. Защото няма по-страшна от самотата на слепеца. Години по-късно Господ отново сложил ръка на челото му и той отново познал любовта. Но вече не било същото. Нищо, което животът счупи веднъж не може да бъде същото, с каквито и реванши да се опитва да го слепи по-късно съдбата. Пукнатините в душата никога не зарастват и който може да допусне такава възможност не би трябвало да чете тази приказчица…

Но историята не е за живота на слепеца. Тя е за онзи миг, в който пътят му се преплел с този на момчето.

Поканен бил да изнесе лекция пред учениците.

Лекцията се състояла, била интересна и увлекателна. И провокативна. Стряскаща. Човекът заговорил за живота, за Доброто и Злото. Никога момчето не било чувало такива неща. "Как така съществуването на Злото е неизбежно?" - Си мислело то и нови въпроси задумкали в съзнанието му. - "Как така Злото възпитава и подтиква Добро у хората? За какво равновесие става дума тук?…"

Било смутено. Слепият говорил толкова спокойно, така логично, така ненатрапчиво. Тонът му не предразполагал към спор, не насаждал убеждения. Той говорел така сякаш ЗНАЕЛ!

И именно това покъртило момчето, в един само миг светът му се размил, почвата, на която здраво стъпвали убежденията му се размекнала и блатото на неувереността бавно започнало да го поглъща.

То в панически страх се изправило и в отчаян стремеж да задържи своя свят попитало:

- Вие твърдите, че Злото е неизбежно, че съществуването му е втъкано в самата същност на Вселената и Живота, а от там и в самите нас, че го носим в себе си и нищо не може да промени този факт, но нима е задължително да е точно така? Нима не е това, към което се стремим - да го изкореним един ден? Защо трябва да делим нещата на добри и лоши, когато бихме могли да ги делим просто на добри, по-добри, още по-добри…

Слепият дори не се замислил. Той просто се усмихнал и усмивката му изразила всичко онова, което не би могъл да изрази с думи, но най-вече онази тъга покълваща в душата на всеки добър човек - тъгата, че тази красива, чиста, непорочна наивност скоро ще се прекърши и повехне под зимните вихри на несгодите.

После казал:

- Това е демагогия младежо. При това много опасна за вас. Колкото по-рано го осъзнаете, толкова по-големи ще са шансовете ви да се измъкнете що-годе читав от мъртвата хватка на живота. Разрухата и съгражданото, деструктивното и градивното вървят ръка за ръка. Животът отива към смърт, смъртта ражда живот. Да отричаме Злото означава да му позволим да се промъкне в нас. Ако ще се борим с него и ако за това е нужно да развием най-добрите си качества, добре. Но преди това трябва да си позволим да го видим. И да приемем съществуването му, дори ако трябва да го потърсим и в себе си.

След което обявил, лекцията за приключила…"

Но това се случило преди много, много време, сякаш преди хиляди години.

Сега…

Вечерта ненатрапчиво се промъква в редакцията. Като плаха любовница, в чиито очи се чете страх и копнеж. Знам, че ме обича. Не би ме държала в ласките си тъй нежно иначе. Отвръщам й с цялото си сърце, потапям очите си в нежния й мрак и я пия с поглед. Няма звезди. Толкова по-добре, тази вечер не ми е до закачливите малки мръсници. Замислям се за изминалия ден, за минутите белязали като със звън на малки, невидими камбанки отиващото си време, за поредните безсмислени и не чак толкова разговори с колеги и приятели. Допушвам цигарата, пламтящата й огнена диря прорязва за миг катраненатa снагата на нощта и се разбива нейде долу на късчета светлина.

Колко красота може да се стаи понякога в един порок. Замислям се и върху това. И за пореден път доказвам пред себе си, че нищо на този свят не може да е само бяло или черно. Сядам пред клавиатурата, мека-та светлина на монитора е вдълбала дълбоки сенки между чинно наредените й клавиши. Приличат ми на нещо, което би трябвало да е едно цяло - тъй близо един до друг и така далечни, всеки един носещ свой собствен и неповторим смисъл. Като самите хора. Като парченца от човешка душа. На екрана, в тънката лента в долния му край, родени изпод нечии други пръсти, проекция на нечии други клавиши - в някоя друга стая, някъде, незнайно къде - ме очакват няколко думи: "Здравей Дидо, как си тази вечер".

Решавам да отговоря все пак…

Чатът! За него си мислех да ви говоря, но както обикновено мислите ми хванаха околовръстното шосе. Дяволско творение или приумица на Всевишния в редките му мигове на добро настроение. Новата мания, родена от удобната анонимност и нуждата от човешка близост. Арена на тихи, но ожесточени битки, на весели закачки, на флиртове и приятелско дърдорене. Водовъртеж завличащ в бездните на черна безнадеждност и депресия или трамплин към висините на еуфорията. Място за споделяне в крайна сметка.

Дали за всички е така?

Чатът - среда, в която всеки би могъл без страх да бъде себе си и въпреки това потенциалът му в това отношение е най-неизползваният. Недоразвити мозъци, неукрепнали емоционалности твърде често го употребяват, за да се представят за други, за по-различни - неосъзнали все още, че в днешния свят най-екстравагантната проява е да си самият себе си. Да си добър или лош, весел или тъжен, гневен или умиротворен, да си такъв какъвто си - във всеки един миг от живота. Неподправен. Искрен.

Мисля си, че почти съм успял в това. Поне се опитвам. И ако наистина съм играчка, пионка в нечия голяма игра бих искал да мога да се присмея на тези, които плетат събитията в живота ми, да им кажа:

- Майната ви, копелдаци. Няма да робувам на никого от вас. Не ви принадлежа. Никой от вас няма да ме има само за себе си. Вие сте тези, които сте част от мен и аз съм много повече от вас. Защото съм Човек!

И това ми харесва!…

Freeman

ИМЕ НА КЛУБА	ГРАД	АДРЕС	ТЕЛ.	БРОЙ PC	КОНФИГУРАЦИИ	ЦЕНА ЧАС	ЕКСТРИ
VIRTUS	София	ул. "Хан Аспарух" 53	9864993	40	Duron 800, 256 RAM, GeForce 2 MX 400, 17" LG Flatron	0,99 лв. 4 лв. - нощ	Headoff Direct!
Allien's club	София	ул. "Бачо Киро" 24	9801110	9	Celeron 500, 128 RAM, Voodoo 2000, 17" Sony	1 лв. 1,5 лв.	Headoff Direct!
Axel	София	ж.к. "Сердика" бл.18а вх.В		12	Celeron 300, 64MB Ram	1лв.	Headoff Direct!
Club WWW	София	ул. "Черковна" 61, ул. "Оборище" срещу ДСК	088/ 372638	13	Celeron 400, 64MB Ram, TNT2-32MB, 17" Monitor	1лв Игри, 2лв. И-нет	Headoff Direct!
Cyber Zone	София	ул. "Раковски" 149	9866681	15	Duron 950, 256 RAM, GeForce2, 19" Sony	1,3 лв. 5 лв. Нощна	Headoff Direct!
Diablo	София	бул. "Христо Ботев" 46	9867471	18	Pentium III 650, 128 RAM, GeForce 32 MB DDR	1,1 лв.	Headoff Direct!
ElmetNet	София	кв. "Лозенец" ул. "Крум Попов" 10-12	650303	10	Pentium II 400, 64 RAM, Voodoo 3, 17" Sony	1,2 игри; 2 И-нет	Headoff Direct!
Gattaca	София	ул. „Св. София“ 10		25	Duron 800, 256 RAM, GeForce 2 MX, 17“ Monitor	1 лв. Игри 5 лв. Нощна	Headoff Direct!
Gigs	София	Студентски град, Бл. 16	9801110	10	Duron 650, 128 RAM, Voodoo , 15" AOC	0,65/1,3 игри 0,9/1,8 инт.	Headoff Direct!
Headoff Gaming club	София	ул. "Стефан Караджа" 7Б	9875408	20	Duron 700, 128 RAM, Voodoo 3, 17" Monitor	1,2 лв.	Headoff Direct!
Inferno	София	Младост 1, търговски център "РЕЯ"	9743891	60	Pentium III 733, 256 RAM, GeForce2GTS, 19" Sony	1 лв.	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Kobo	София	ъгълът на бул. "Дондуков" 39 и ул, "11 август"	9867762	20	Duron 800MHz, 128 RAM, GeForce 2MX, 17“ LG	1 лв.	Headoff Direct!
Pc Mania club	София	бул. „Скобелев“ 40	513608	12	Pentium II 400, 64 RAM, TNT2, 17"	0,9 лв.	Headoff Direct!
Pro Game	София	ж.к. „Зона Б-5“, бл. 7 вх.А	227724	6	Pentium III 533, 128MB, Voodoo 2, 17“ Monitor	1 лв.	Headoff Direct!
Ronin	София	кв. „Свобода“, ул. „Николай Чудотворец“ 9	370024	8	Pentium III 533, 128MB, Voodoo 2, 17“ Monitor	1 лв.	Headoff Direct!
The X-files	София	Фондови Жилища бл.203	313085	22	Celeron 500, 128MB RAM, GeForce 2, 17" Proview	1,2лв. 4лв/5лв.	Headoff Direct!
West	Бургас	в сградата на кино "Септември"		46	Celeron 460, 64 RAM, Voodoo 3, 19" Hansol	1 лв.	Headoff Direct!
БулНет	София	ул. "Чумерна" N9	9871122	6	Celeron 500, 128 RAM , 15" Monitor	1,3лв.	бар, нон-стоп, Интернет, VIP
Виртуален свят	Бургас			84	Celeron 460, 64 RAM, Voodoo 3, 19" Hansol	1 лв.	Headoff Direct!
Катания 99	София	жк. "Хаджи Димитър" ул. "Баба Вида" 2	9454642	35	533-850 MHz, 128 RAM, GeForce TNT2, 17" CTX	1 лв. 1,5 лв. VIP	Headoff Direct!
Корубата	Бургас	жк. "Славейков", бл. 59/60	687168	67	Celeron 460, 64 RAM, Voodoo 3, 19" Hansol	1 лв.	Headoff Direct!
Маската Z	София	ул. "Стефан Сарафов" 24	9534129	50	Pentium III 667, 128 RAM, GeForce2, 19" CTX	1 лв. 5 лв. Нощна	Headoff Direct!
Матрицата	София	кв. "Лозенец" ул. "Крум Попов" 64	665521	116	Celeron 500, 128 RAM, TNT2-ULTRA, 19" CTX	0,50лв - 1лв.	бар, климатик,Членски Карти Интернет, нон-стоп
Матрицата 2	София	ул. Янко Сакъзов“ 14А вътрешния двор		90	Athlon 1GHz, 128 RAM, GeForce 2MX-400, 19“ CTX	0,50лв - 1лв.	бар, климатик,Членски Карти Интернет, нон-стоп
Микрофон и мишка	София	подлеза на бул. "България" и "Несторов"		35	Celeron 533, 64MB Ram 15"/19"Monitors	1 лв.	Headoff Direct!
Сан Марино	София	жк. „Люлин“ бл.3	257014	50	PIII 700Mhz, 128MB Ram GeForce 2, 19" CTX	1,2 лв. 5 лв.Нощна	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Сан Марино Стара Загора	Стара Загора	под Здравната Каса	9801110	100	PIII 733Mhz, 256MB Ram, Kyro II 64MB, 19“ Samsung	1 лв.	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Храма	Бургас	“Захари Стоянов“ N17a	852144	54	Celeron 460, 64 RAM, Voodoo 3, 19" Hansol	1 лв.	Headoff Direct!
Южен Кръст	София	ул. "Райко Алексиев" 13 зад кино Изток	713761	60	Celeron733, 128MB RAM,TNT 2, MAG 17"FT	1,5лв игри, 5лв Нощна	Headoff Direct!

Както вече стана традиция в списанието, загадката съвсем мъничко посгрешена. Колегата беше забравил да спомене една дума в условието, така че вместо един в този си вариант тя има два верни отговора. Читателят ни с псевдоним Merlin of Chaos ще може безплатно да си чете списанието следващите 12 броя. За съжаление други негови координати нямаме, така че Merline, ако ни чуваш (или пък четеш) пусни едно писъмце с точен адрес и телефон за контакти. А сега за новите загадки. Този път са две. **И са верни.**

Ако можеха да говорят...

В едно блато се търкалят няколко патици. Всъщност търкаляли е малко неточно казано, по-скоро плували или се гмуркали, доколкото било възможно в полусухото блато. Отдавна не било валяло - нали знаете тези работи - киселинни дъждове, парников ефект, озонови дупки... Което ми напомня за леля ми, която винаги казваше ... абе аз май пак се отплеснах. Да се върнем към загадката. Минава покрай патиците една друга патица (явно от някое друго блато) и им казва:

"Я, какво сте се събрали тука 100 патици."

"Ааа, не сме 100! - отвърнали й те. Ако прибавиш към нашия брой още толкова, половината и половината на половина присъединиш се и ти, чак тогава ще станем 100."

Колко са били патиците?

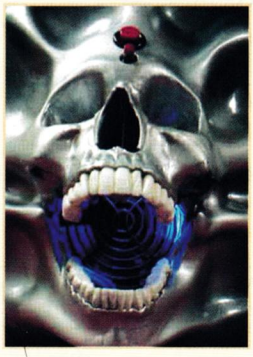
Пиянски неволи

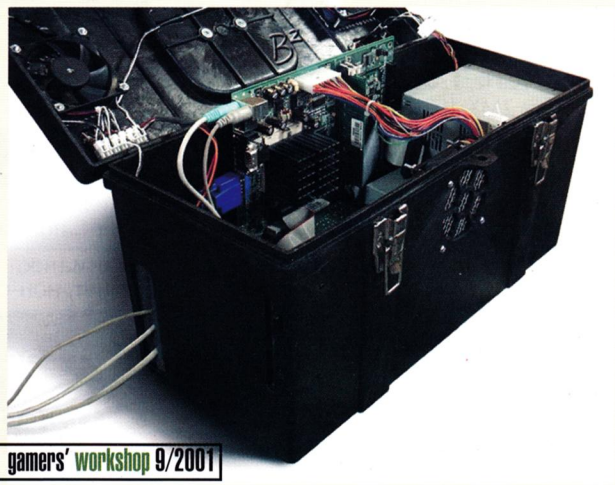
Четирима пияници намират три контейнера. Те имат вместимост 8, 8 и 3 литра съответно. Първите от тях са пълни с вино. Могат ли пияниците да си разделят по равно виното (приемаме, че са умерено пияни, онова приятно отпуснато състояние, в което всичко изглежда като че ли е от друг свят, но можете да контролирате крайниците си)

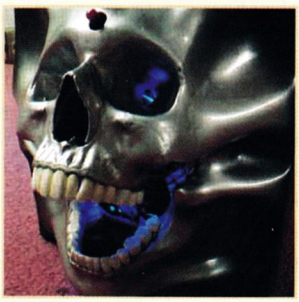
Пишете на електронния ни адрес *workshop@netbg.com* или пращайте конвенционалните си писма на адрес *София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 Вх.2 ет.2 за загадката на Workshop.*

Крайният срок за подаване на верни и не чак толкова верни отговори е 14-ти ноември 2001г. А наградата този път е фирмена фланелка на Gamers' Workshop!

Днес рубриката хардуер е в малко по-различен вариант. Ето снимки на новият редакционен компютър и на лаптопа. Ще оставим картинният материал сам да говори за себе си!







ТЕСТ ТЕРОРИСТ

ЛИ СИ?

1. Вярваш ли в извънземни?

а/Бе аз даже и да вярвам, на моя автомат не му дреме. Само да са облечени в черно и на гърба им да пише 'POLIZEI', земни или не, пълня им главите с олово!

б/Не богохулствай чадо! Ясно е казано в светото писание:'...и като сътвори всички тия чудеса, Бог на седмия ден бог си почина.'. А не '...на седмия ден му беше скучно и реши да направи седемглави венерианци.'.

в/Тъгдък-тъгдък-тъгдък,
ДЖАААААААС, ГШШШШШШШ,
Муахахахахахаааааааа!!!

г/Ко щеш ми вервай, офенди, живея с едно такова-андромедианска космата усойница, казва се Фатме и съм женен за нея.

2. Кога спиш?

а/Всеки трети петък на октомври. То от тез контри мое ли да си почина? Я съм заспал, я току виж съм се събудил спектатор...

б/Само когато съм на работа.

в/We-e-e-e a-are the champions,
my frie-e-e-e-end,
and we-e-e-e'll keep on fighting
'till the e-e-e-e-end!!!!

г/Леле, с тая змия в къщата може ли да спи човек? Като й зине устата, мира нямам - 'Осама, хвърли ли боклука? Осама, иди да купиш фалафел! Приспи децата, издой козите...' Толкоз ми е опънала нервите, че ми се иска да блъсна някой самолет в известна сграда...

3. Какво правиш в случай на малка нужда?

а/Почвам да пуцам наляво и надясно, да метам гранати и да крещя 'Need Backup!, Need Backup!'. Ама аз така си реагирам на всякакви ситуации.

б/Отивам в тоалетната - там имам специална порцеланова седалка с дупка за подобни екстремни положения.

в/We-e-e-e will, we-e-e-e will
rock you Гшшш
Дум, дум, гшшш
We-e-e-e will, we-e-e-e will
rock you Гшшш

г/Започвам датанцувам кан-кан, да пея химна и да мажа ушите си с боя за яйца. После чета Корана, та дано ми мине.

4. Мастурбираш ли на 'Том и Джери'?

а/Не, те не ме кефят. Дигам го само на 'Кравата и пилето' (и особено на Кравата, ух на дяда кравата - а-а-а...)

б/Ръкоблудието е грях, чадо божие. Ама нали всички сме грешни...

в/Не, напоследък само на Шанин Сосамън, която играе любимата на рицарчето.

г/Аллах не ми позволява. Обаче когато умра за вярата и отида в Рая, там ще ме чакат 70 разкрачени девици и една разкрачена камила, ух на дяда камилата-а-а-а!!!

5. Какво е Yahoo? And do you Yahoo?

а/Йахууу, юруш напред с калашника, а не като тоя дрът смрадливец Longanlon, дето само се крие отзад и дебне със снайпера.

б/Стоя си аз на камбанарията, пускам презервативи, пълни с вода по хората, дето минават и викам 'Йахуууу, паднахте ли му на Хосе!!!'. А отдолу се чува 'Майка ти дееба ненормален скапаняк!!!'. Голям кеф е, да знаеш!

в/ 'бал ли съм му маата? Важното е да наместиш копието добре в стойката, за да не го изпуснеш, а също и да си държиш главата наведена, когато онзи те джасне, че да не паднеш от коня.

г/Аз и на интернет съм му вдигнал мерника, ти не се притеснявай, не само на Манхатън и Вашингтон. Кво, не вярваш ли? Ко ми се хилиш бе? Мислиш, че не мога ли? Ей сега шти покажа, само да звънна едим гесеем...Въх, те пък от американското разузнаване ми го изключили.

6. Коя ти е любимата песен? Запей ми малко от нея.

а/Моята любима песен са предсмъртните писъци на враговете ми!!!

б/Повече песни по специалността знам аз. Ето една:
'Мно-о-о-огая ле-е-е-ета-а-а,
Мно-о-о-огая ле-е-е-ета-а-а...'

в/Че малко ли ти пях до сега? Queen & Manowar RULEZZZ!!! А, да и новата на Роби Уилямс.

г/Мишо Шамара е върха!
'Всички талибани тук на купона,
Ъ, ъ, да гръмнем Пентагона!'

Резултати:

Ако си отговарял предимно с а/ , ти не само си терорист и болен на тема CS, но и на всичкото отгоре май отново си Тошето, въпреки, че те предупредих да не го четеш това списание. Ама като се върнеш от Свищов в петък, ще му паднеш ти на Хосе...

Предимно б/ ? Ти или си поп, или, което е по-вероятно, учиш в семинарията. Знам, че там не ви разрешават да си водите гаджета, но моят съвет е все пак да използваш презервативите по предназначение, а не да ги пълниш с вода. Всъщност прави каквото искаш, аз и без това не минавам покрай твоята камбанария.

В случай, че си събрал повече отговори в/ , изобщо не те знам какъв си, обаче със сигурност си гледал наскоро филма 'Като рицарите'. Което изобщо не значи да продължаваш да ръчкаш баба си с тоя чадър в корема. Намери си някой на твоите годи... ОХ, не бе, не мене, ЧАКАЙ, ОХ, извади го скапания чадър от задника ми!!! НЕ-Е-Е-Е-Е, 'извади го', казах, не 'отвори го' О-о-ох...

Истински талибан а? Ми така де- отговарял си повече с г/. Виж какво, никой не ти е виновен, че си се оженил за майката на всички пепелянки. И не, това изобщо не е причина да започваш третата световна преди официалната й премиера.Пък и да ти кажа, личната хигиена е доста важно нещо- ако не миришеш на умрял пор-вдовец, съпругата ти може би няма вече да те бие с тигана по главата всеки път като се приближиш до нея. Пък и ако се постараеш, можеш и прижива да срещнеш 70 разкрачени девици, макар, че за целта трябва да си красив поне колкото мене хехехе.

Longanlon

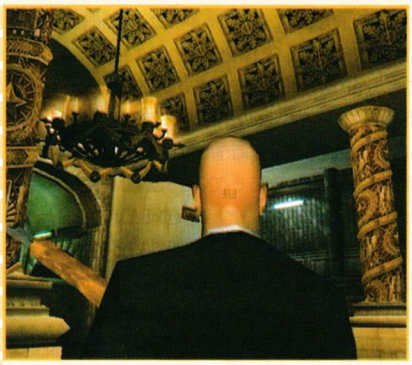
НОВИНИ

ПЪРВИТЕ ФИНАЛИСТИ ЗА WORLD CYBER GAMES КОРЕЯ

Съвсем скоро първите по рода си Световни Кибер Игри, за които вече не веднъж ви информирахме, ще разтърси света. Както знаете България също ще участва със свои представители. Вече се знаят и финалистите ни в "дисциплината" Unreal, това са Георги Георгиев (Goshko The Mighty) Иван Райчев (Sektor). По времето, когато ще четете това, ще са известни и класиралите се за Игрите в останалите дисциплини. Нека пожелаем на нашите момчета успех и достойно представяне и да поздравим колегите от Headoff, които правят чудеса от храброст, за да можем и ние да стъпим като равни на корейска земя.

СКАНДАЛ МЕЖДУ REMEDY И EIDOS

В игровия бранш всичко ври и кипи. Това показва и отвореното писмо, в което Remedy обвиняват Eidos, че крадат от тях нововъведения в игрите си. Става дума за Hitman, който излезе преди около година. Според Remedy, дизайнерите на Hitman са се попочерпили здраво с идеи от тяхното отроче Max Payne. След това са пуснали играта пълна с бъгове, а на тях им е отнело още една година, за да шлифоват Макс. Според тях подобна ще бъде и историята с Hitman 2 и Max Payne 2. Като доказателство за твърдението си, че Remedy обясниха че за втората част на Max Payne (в разработка от миналата година) те са решили да правят дигитални лица. След като Eidos ги посетили изведнъж и в Hitman 2 лицата от рисувани на ръка, станали дигитални. Какво да се прави, животът е несправедлив!



X-Box срещу 479 евро

Двойната политика на американските компании за софтуер, които считат Европа за "втора ръка" хора, даде още един плод. Този път става дума за X-Box - конзолата от ново поколение на Microsoft. Официалната й европейска премиера ще бъде едва на 14-ти март 2002г. Другата лоша новина за бъдещите почитатели на X-Box е цената на конзолата. Наместо апетитните 299$, те ще трябва да извадят от джоба си близо 40% повече - цели 479евро. Мисля, че коментарът е излишен...

ALIENS VERSUS PREDATOR 2 ЗЛАТНА

Когато държите списанието в ръцете си, съществува голяма вероятност да намерите заглавието по специализираните сергии в София и страната. Aliens vs. Predator 2 е напълно готова и дадена за репликация. Тя е само част от златната лавина, изляла ни се върху главите напоследък. Всички разпространители се целят в датата 31 октомври, която се пада Хелоуин и е пикова за продажбите на компютърни игри. Ето какво съвсем скоро ще излезе (и съответно ще намерите в следващия ни брой) : Civilization III, Myth III, Stronghold, Rogue Spear: Black Thorn и други.

SONY ЩЕ ИНВЕСТИРА В SQUARE

Reuters съобщи, че Sony ще инвестира крупната сума от 124 милиона долара в компанията. С това тя ще стане вторият по големина акционер в нея. Целта на Sony е двуяка. От една страна те си осигуряват добри печалби от продаващите се като топъл хляб на Изток игри от поредицата Final Fantasy, а от друга осуетяват евентуална покупка на изпадналата във финансови затруднения фирма от ламята Microsoft. Square имат финансови затруднения поради по-ниските от предвиденото (да не кажем трагичните) приходи от техния филм Final Fantasy: The Spirit Within.

HERCULES СМЪКНА ЦЕНИТЕ

Намалението се отнася главно за картите базирани на Kyro I&II чипове. Ето някои от новите цени:
3D Prophet 4000 XT 32MB AGP Retail (Kyro I) - 59.99$
3D Prophet 4500 64MB AGP Retail (Kyro II) - 99.99$
3D Prophet 4500 64MB AGP TV-Out Retail (Kyro II) - 129.99$
Имайки предвид, че Kyro II ускорителите сериозно превъзхождат GeForce 2 MX и са достоен конкурент на GeForce 2 GTS/Pro, новите цени (и то на доказана марка като Hercules) могат само да ни радват.

INTEL: 20 GHZ СЛЕД 5 ГОДИНИ

В официално съобщение по-рано днес, Intel обяви радикално нова технология, която ще позволи на компанията да произвежда процесори, съдържащи над един милиард транзистора (P4 има 42 милиона) и работещи на честоти от порядъка на 20GHz. Гигантът очаква да е в състояние да въведе технологията в комерсиални продукти след около пет-шест години.

МАЛКО КЛЮКИ ОКОЛО ЛОШАТА ИСТИНА ЗА RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

PC версията на играта, чийто мултиплейър демо тест излезе наскоро, за разработката си прехвърли бюджет от повече от 9 милиона долара. Издателят на играта и основен инвеститор Activision - вече са наясно, че никога няма да си върнат с нея парите обратно и че Return to Castle Wolfenstein ще се нареди на лидерското място по проект донесъл им загуби. Това, което много фенове още не знаят е, че основните хора от екипа са напуснали през последните няколко месеца и в един момент наскоро само двама души са останали да "работят" по играта. Дочува се, че Raster Productions, фирмата която портна Quake 3 Arena за Dreamcast, сега се е заела с Playstation 2 версията на Return to Castle Wolfenstein. Накрая и една добра новина от форума Achtung, Wolfenstein! - има едно допълнително оръжие в тест демото, което Gray Matter са забравили да махнат. Трябва да играете като войник (soldier) и в конзолата (активира се с клавиша ~) да напишете /mp_weapon 7. Следващия път, когато се зародите, ще се въоръжени със снайпера Garand - има нощно виждане и "рита" по-малко от другия снайпер.

THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND ЗА PC - ЗАБАВЕНА?

Electronic Boutique смени на сайта си датата на излизане на дългоочакваното RPG - Morrowind за PC - на 8-ми Март следващата година. XBox версията все още е с дата 13-ти Ноември 2001. Създателите на играта - Bethezda Softworks - още не са се изказали за слуховете и дали са отложили PC версията заради работата по XBox.

ALICE: THE MOVIE

Да, това ще е официалното име на филма, а не Dark Wonderland, както беше съобщено неотдавна. В момента се работи по сценари и все още няма каквито и да е имена на актьори. От екипа, разработващ филма, ни уверяват, че той ще види цял свят, и няма да потъне в забрава. Кога ще стане това обаче, дори те не се заемат да уточнят.

CROTEAM И GODGAMES ОБЪВИХА SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER!

Croteam и Godgames обявиха официално продължението на Serious Sam, наречено Serious Sam: The Second Encounter. Играта ще бъде издадена през Ноември и ще включва 12 масивни single player нива, три нови епизода, базирани на древни цивилизации - южно-американците, Вавилон и средновековието. 14 оръжия, три от които изцяло нови. LAN и Internet multiplayer, 6 вида игри, и над 20 multiplayer нива.

НЕОФИЦИАЛНО РАЗШИРЕНИЕ НА BALDUR'S GATE II

TeamBG пусна своето неофициално разширение на BG2: Shadows of Amn. Ако сте изпаднали в тежка Baldur's Gate абсистенция и имате добра връзка или волски нерви можете да изтегли последната версия на The Darkest Day (www.teambg.net/tdd/) . Допълнението е 266MB и добавя поне 30 часа геймплей, както и 9 различни NPC-та, над 180 нови предмета, 170 заклинания, 39 нови същества и още 40 малки, 5 основни и 1 мега куест. Както вече споменахме, това разширение е неофициално и не е съвместимо с официалното допълнение на BG2 - Throne of Bhaal.

Pool of Radiance 2 на върха

Въпреки че по всеощото мнение Pool of Radiance 2 представлява едно доста бъгливо и грозновато заглавие, продажбите на играта в САЩ вече две седмици поред отреждат на заглавието титлата "най-продавана игра". Този пазарен феномен успя да измести от челната позиция дори поредната Sims игра. На трето място се мъдри Diablo II: Lord of Destruction, а след него Roller Coaster Tycoon, Operation Flashpoint, The Sims: House Party, The Sims: Livin' Large, Commandos 2: Men of Courage, Diablo Battle Chest и Diablo II. Става дума за първата половина на месец октомври. В класацията за най-продаван софтуер изобщо Pool of Radiance 2 успя да завладее втора позиция - малко след Norton Antivirus 2002. Иди ги разбери американците...

Wizardy 8 ще я бъде!

И за край една добра нива от студена Канада. Wizardy 8 ще я има и засега датата й на излизане е насрочена за 15 ноември. Засега разпространител на играта в Америка не е намерен, но в Европа вече са сключени договори с няколко фирми.

Само от 30-то октомври до 4-ти ноември

12 = 13

Няма Грешка!

Елате на БАИТ Експо 2001, посетете нашия щанд и си направете едногодишен абонамент за списанието. Ние ще ви подарим 13-ият брой безплатно! Очакваме ви!

Throne of Darkness

- Производител: Click Entertainment
- Разпространител: Sierra/Vivendi
- Интернет: www.clickent.com
- Системни изисквания: PIII 500, 128 RAM, 16 VIDEO
- Жанр: Ролева Игра
- Автор: Whisper

Японското Diablo, както много хора нарича-ха Throne of Darkness излезе, и настана време да видим доколко аджеба е японско, и по-важ-ното - доколко е Diablo. Целият процес на разра-ботка на това заглавие, още от самото му обяв-яване преди около две години и половина, беше внимателно следен от геймърската общност. И имаше защо - зад Throne of Darkness стояха двама души от оригиналния екип, разработил легендарната игра на Blizzard. Това бе първото заглавие на младата компания Click Entertainment и, имайки предвид миналото на част от членовете й, очакваните резултати бяха много високи. На следващите страници ще се опитаме да разгледаме къде успя и къде се про-вали Throne of Darkness.

Историята на играта е почерпена от япон-ската митология, при това от онази й част, която "никога не се разказва на глас, а само с приглу-шен шепот и никога на тъмно". Както повечето легенди, и тази е доста увлекателна, затова ще си позволява да ви я разкажа на две-на три. В нея се говори за падението на Кира Цунайоши, правнук на великия Шогун Кира Беносуке, Вър-ховен Господар на Ямато. Когато Беносуке ста-нал Шогун, той поръчал да се построят пет за-мъка. Централният - и съответно най-голям - бил построен на свещената планина Шуринзан и бил посветен на загиналите поданици на новия Шогун и на падналите му врагове. Другите чети-ри били построени около планината, в четирите посоки на света. Те били издигнати в чест на че-тирите божества, помогнали за издигането на Беносуке на власт. Шогунът дал тези замъци на четиримата си най-доверени генерали.

По време на властването на Беносуке живо-тът в Ямато бил прекрасен. След неговата смърт обаче на власт дошъл правнукът му Цунайоши - некадърен предводител и още-по некадърен държавник. Младият Шогун много бързо забра-вил повелите на прадядо си и се отдал на упа-дъчен и разгулен живот. Постепенно неговата поквара се пренесла и сред населението, което загърбило боговете и насочило почитта си към един единствен бог - парите. Небесното наказа-ние за човешкото пренебрежение не закъсняло.

Една сутрин Цунайоши се събудил с ясното съзнание, че умира. В съня си той чул боговете да му нашепват за неговия край. Вместо да се разкае за поведението си, той разпратил вестно-сци из цяло Ямато да търсят лечители. Много се отзовали на повика на своя Шогун, но нито един от тях не успял да го излекува. Всеки провал водел след себе си екзекуция. Скоро започнали да се носят слухове за мрач-ни ритуали и демонични церемонии, прак-тикувани в някога свещения замък на върха на планината. За деца, отведени в крепост-та, които никога повече не излизали оттам; за цели села от покрайнините, чието насе-ление просто изчезвало безследно и за ужасяващите викове и стонове, излизащи иззад крепостните стени.

Един ден пред прага на замъка застана-нал възрастен монах, който твърдял, че имал елискир на безсмъртието. Той бил от-веден при Шогуна и дребничкия съсухрен старец подал на Цунайоши малка колбичка. Секунди, след като изпил течността, Шогу-нът се почувствал по-млад и по-жизнен. Говори се, че това бил краят на властването на Цунайоши и началото на тъмната епоха. Защото еликсирът действително давал без-смъртие, но на ужасна цена. След поглъща-нето на течността към душата на Шогуна се отворил портал, през който в тялото му се промъкна демонът Заншин. На другия ден "новият" Шогун заповядал на монаха да приготви огромни количества от еликсира и наредил на войниците си да го изпият. Тези които отказали, умрели на мига в нечовеш-ки мъки. Останалите ужасени изпили елик-сира. Говори се, че техните викове се чува-ли на километри от замъка. Демоничната армия на Заншин вече била готова за по-ход. Естествено, първата му цел били кре-постите на неговите бивши генерали.

Оттук започва играта. Играчът, макар и индиректно, влиза в ролята на господар

(Даймио) на един от четирите замъка, по негов избор. Тук е и първият голям пропуск в Throne of Darkness. При първоначалното зареждане ще ви бъде предложено да изберете от името на кой от четирите замъка ще играете. С течение на играта се оказва, че този избор не оказва почти никакво значение върху геймплея. Никакви специални умения, никакви особености, никакви уникални магии - и четирите замъка имат по седем самураи, които се различават единствено по външен вид и име. Единствената причина аз да се спра на клан Тойотоми, беше сантиментална - единия от самураите се казваше Миямото Мусаши. (?!)

След като направите избора си, играта ви пренася в родния ви вече (новия ви) замък, в стаята на Даймиото. Вашият господар ви нарежда да съберете пръснатите самураи и да прогоните нашествениците от крепостта. Даймиото е достатъчно услужливо да ви запознае с някои от особеностите на интерфейса, така че да не се чувствате съвсем некомфортно, когато се изправите срещу силите на Заншин. Независимо с кой клан ще започнете, стартовата ви група е една и съща - Предводител (Leader), Стрелец (Archer) и Brick, когото за удобство ще наричам Мутра, имайки предвид ролята му

в играта и физиономията му, както и поради липса на по-подходящ превод на избраното от авторите му име. Гореспоменатите титли на героите са нещо като класовете от класическите ролеви игри. Всеки един от тях си има свои особености, може да ползва определени оръжия и има своята (привидно различна) роля в предстоящите събития. Предводителят (Leader) има

100% computer club
САНТАТА
ул. Гургулят 24А, тел. 519767

ДО КРАЯ НА ГОДИНАТА
ИГРАЙТЕ ЗА 50 ст./ час
НА ПОЛОВИН ЦЕНА!

AGE OF EMPIRES II The CONQUERORS
HEROES III OF MIGHT AND MAGIC THE SHADOW OF DEATH

НОЩНА МРЕЖА:
НАЙ-УЮТНАТА ОБСТАНОВКА
КЛИМАТИЦИ
КАЧЕСТВЕНИ КОМПЮТРИ
ВИДЕО ЧАТ
ЗАЛИ ПУШАЧИ И НЕПУШАЧИ
10 ЧАСА: 23.00-09.00 ---->>>> 3 ЛЕВА

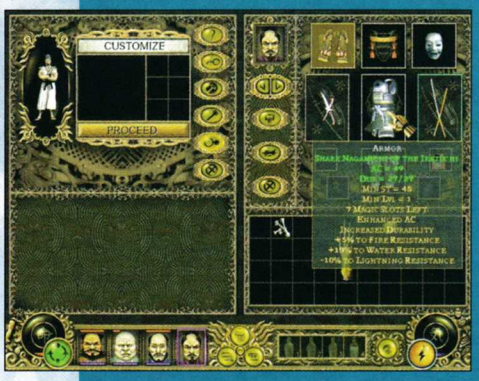
АКО ДОНЕСЕТЕ ТОЗИ
ТАЛОН
ПОЛУЧАВАТЕ
1 БЕЗПЛАТЕН ЧАС !

голямо обаяние (Charisma), благодарение на което получава отстъпки от двамата търговци в играта. Той е и негласният водач на самураите. Мутрата (Brick) е най-силният ви боец, надарен с нечовешка сила, а предполагам сами се сещате каква е ролята на Стрелеца (Archer). Останалите самураи, които трябва да намерите из замъка са Боецът (Swordsman) и Берсеркът (Berserker) (специалисти в близкия бой), Магьосникът (Wizard) (майстор на магиите) и Нинджата (Ninja) (универсален персонаж, владеещ по равно оръжия за близък бой, стрелба и магии). Всеки един от тези седем персонажа има набор от магии, които може да ползва, но само Магьосникът и донякъде Нинджата могат да ползват окултните умения по-свободно (разбирай имат достатъчно магически точки, или ки, както ги наричат в играта).

Въпреки различните титли на отделните персонажи, повечето от тях имат сродни роли в играта. Предводителят, Мутрата, Боецът и Берсеркът имат една и съща функция, изпълнима с различни оръжия. Магьосникът и Нинджата също се припокриват до голяма степен. Това донякъде обуславя факта, че аз играх основно с Предводител, Мутра, Магьосник и Стрелец, а останалите трима медитираха по време на почти цялата игра при Даймиото. Тук е мястото да споменем, че можете да управлявате едновременно четири от седемте си самурай, а останалите ви чакат в покоите на Даймиото, където възстановяват магическите и жизнените си точки. Във всеки един момент, по ваше желание, Даймиото може да пренесе персонаж от покоите си във вашата група и обратно. Другата основна роля на Даймиото е да съживява убитите ви персонажи. В общи линии с това неговите функции се изчерпват. Играчите ще трябва да се съобразяват с факта, че операциите по телепортирането на персонажи към и от групата ви и съживяването на убити герои струва на Даймиото ки, което той постепенно възстановява.

Макар и да водите четири героя, вие имате директен контрол само над един, а останалите се ръководят от компютъра. С натискането на клавиш можете да прехвърляте управлението над избран от вас самурай, така че бързо и адекватно да реагирате на възникнала ситуация. Или поне такава е била идеята на създателите на играта, но на практика нещата са малко по-сложни. Воденето на битки само по себе си е доста праволинеен процес - щракате с левия бутон на мишката върху противника, за да го атакувате с оръжие, или с десния, за да го атакувате с магии - наглеждането на четири персонажа едновременно е доста сложен и времеемък процес. Спомнете си само грижите, които полагате за наемника си в Diablo 2 и си представете какво би било, ако наемниците са четирима, при това с различни функции.

И тук на помощ на играча идва уникалната тактическа система, разработена от пичовете от Click. Всъщност "на помощ" е малко силно казано, защото - макар и изглеждаща обещаващо - тактическата система е доста объркваща и някак си неефективна. Играта ви позволява да избирате измежду предварително зададените тактики, кръстени на животни, като "жаба" или "маймуна". Тези тактики са лесно достъпни от едричкия зелен бутон в долния ляв ъгъл на интерфейса ви и тяхното активиране кара персонажите ви да заемат определена позиция един спрямо друг, да преминат от атакуващ в неутрален или защитен режим и обратно и дори да сменят оръжия и магии. За жалост, макар и имена като "стоножка" или "костенурка" да са в унисон с източната нишка на играта, те не са особено интуитивни. Доста време ще загубите, докато поразучите отделните тактики и потенциалните предимства, които те могат да ви донесат по време на битка. Да не говорим, че в крайна сметка самите тактики някак си не действат както трябва. Те просто разполагат по някакъв начин самураите ви във формация. Това в никакъв случай няма да ви е от полза, ако предварително не сте разучили коя тактика къде разполага героите ви и какво поведение им задава, а това само по себе си доста ограничава приложението й. А дори и да намерите няколко, ко-



ито на теория ви допадат, то тяхната полза се оказва доста ограничена - самураите ви застават в точно определена позиция един спрямо друг и ако вие ръчно не завъртите посоката на формацията или не разместите героите, те ще си останат така вечно. Това много затруднява опазването на по-слабите ви персонажи и до голяма степен обезсмисля цялото упражнение.

Не е предвидена опция за създаване на собствени тактически формации. В рамките на вече готовите такива вие можете да променяте местоположението на самураите, да променяте поведението им (атакуващо, неутрално, защитно) и да им зададете дали да ползват оръжия за близък или далечен бой, или магии. И тази особеност на играта изглежда и звучи доста обещаваща, но всъщност приложението й е доста ограничено, или поне така изглежда поради спецификата на изкуствения интелект. Компютърът е доста праволинеен при управлението на персонажите ви. Стрелецът например, вместо да пази дистанция от противниците и да ги обстрелва от разстояние, се набутва в мелето и стреля от упор. Когато бъде нападнат, не избягва стълкновението и дори не сменя оръжието си (въпреки, че във втория му оръжеен слот сте сложили катана), а продължава да стои на едно място и да стреля - нали е стрелец, следователно това му е работата. Магьосниците правят същото, като по време на битка използват само онази магия, която вие сте им задали. Това донякъде обезсмисля огромния набор от магии, включени в Throne of Darkness - доста неприятен факт, при все

че всички самураи имат магически репертоар. Би трябвало този аспект на играта да бъде по-добре обмислен и реализиран. Всъщност единственият начин да използвате на практика повече от една магия, е да играете основно с Магьосника. Много е жалко, че магическата система и частта от изкуствения интелект, контролираща игралните персонажи, са недоразвити. Толкова много стратегическа дълбочина е заложена в идеите на пичовете от Click, но реализацията им е относително неуспешна.

Фактът, че компютърът не е особено ефективен при управлението на вашите самураи, означава, че вие ще трябва сами да се грижите за тях, ако искате те да са ви от полза. Докато в Diablo трябваше да мислите за екипировката и развитието на един герой (в Diablo 2 - двама, ако броим и наемника), то тук иде реч за седем . Това в общи линии значи, че ще прекарвате в подреждане, сортиране и разпределяне на инвентара, и разпределяне на точки по показателите и уменията на всеки отделен герой толкова време, колкото и във водене на битки. Самураите трупат опит независимо един от друг и на всеки отделно ще трябва да обръщате внимание при вдигане на ни-

во. Тук искам да споделя и едно мое наблюдение, което може и да не е вярно, но смятам, че е важно, ако е. Докато играех, забелязах, че меле-героите ми вдигат нива доста по-бързо от магьосниците и стрелците. Предполагам, че системата за отчитане на получения опит е направена така, че най-много опит да получи този, който нанесе последния удар на жертвата. Това съвсем логично води до по-високи нива при ръкопашните бойци, които са винаги в разгара на битката, и по-ниски нива на спомагателните герои (стрелци, магьосници), които винаги са встрани. А това означава небалансираност на класовете, което за игра от такъв тип е доста сериозен минус.

Огромното разнообразие от предмети, които ще намирате, докато играете, макар и да е много хубаво, също създава известни главоболия. Проблемът идва от това, че - особено в началото на играта - цялата ви екипировка се чупи изключително лесно. Повечето оръжия и брони, които намирате в началото, са с издръжливост от порядъка на 1 от 1 до 5 от 5. Това значи, че те се чупят страшно бързо и трябва да ги следите внимателно, да ги сменяте и да слагате нови. И така, докато намерите ковача (той и лечителят са двамата продавачи в играта). Ковачът може да поправя екипировката ви срещу известна сума, но това става на специален екран, където трябва да слагате всеки повреден предмет поотделно. Разделете това на седем самураи, всеки от тях екипиран с шлем, маска, броня, два комплекта оръжия, наколенници, наръчници и още няколко неща. Малко е тромаво, не мислите ли? А цялата операция по ремонта допълнително се затруднява от факта, че вашите подопечни не делят помежду си събраните пари. Това означава, че на практика парите седят само у този герой, който управлявате вие и трябва ръчно да прехвърляте от него на останалите злато, за да могат те да ремонтират нужната си екипировка или да си закупят нещо. Другият вариант е да прехвърляте всичко в този герой, който носи парите и той да прави всички ремонти. Тук изпъква и недомисления показател Обаяние, от който зависи какви цени ще ви дават Ковачът и Лечителят за услугите си. Предводителят започва с огромен бонус на Обаяние, което автоматично го налага като посредник във всички действия, включващи ковача и лечителя, освен ако не искате да харчите грешни пари. А това значи още прехвърляне от инвентар в инвентар и още загубено време.

Едно от най-интересните неща в играта е възможността ковачът да придава магически свойства на екипировката на самураите ви, използвайки намерени от вас компоненти. За съжаление и този аспект не е домислен, при това основният проблем тук са парите. Създаването на магически предмети от ковача струва много скъпо, а единствения източник на пари са победените гадини. В Throne of darkness не можете да продавате събраните по време на игра предмети, оръжия и брони. Единственото, което можете да правите с тях, е да ги дарявате на ковача или лечителя, като първото води до по-голямо разнообразие от възможни предмети за закупуване и изработка, а второто - до получаването на благоволението на боговете, изразено под формата на някоя и друга точка за развитие на магии.

Предполагам, че след всичко прочетено дотук сте решили, че това е поредната недомислена игра, неуспяла да оправдае амбициите на създателите си. Може би донякъде е така, но като цяло Throne of Darkness е едно много солидно и увлекателно заглавие, на което обаче трябва да посветите мноооого време, за да му се насладите. Дори съм сигурен, че ако се заема да разуча тактическата система, ще мога да я оценя по достойнство, но все пак идеята на една игра е да достави удоволствие на човек, а не да го кара да търси с лупа удоволствието в нея. Хубава, макар и малко постна графика, добро озвучаване, великолепни анимации на персонажите, красиви магически ефекти, огромно разнообразие от магии, оръжия и предмети - Throne of Darkness има всичко необходимо, за да бъде успешна игра. Тъжното е, че тя имаше огромен потенциал, за който е загатнато в множеството интересни нововъведения, който обаче ще остане неоползотворен. Жалко за хубавите идеи на пичовете - Throne of Darkness можеше да бъде не просто добра, а велика игра.

75%

Графика:	80%
Звук:	75%
Геймплей:	75%
Интелект:	60%
Мултиплейър:	70%
Прилича на...	
Diablo	

www.workshop.netbg.com

- Производител: Epic Games & Legend Ent.
- Разпространител: Infogrames
- Интернет: www.unreal2.com
- Дата на излизане: Началото на 2002 год.
- Очаквания: Огромни
- Жанр: Екшън от първо лице
- Автор: Alex III

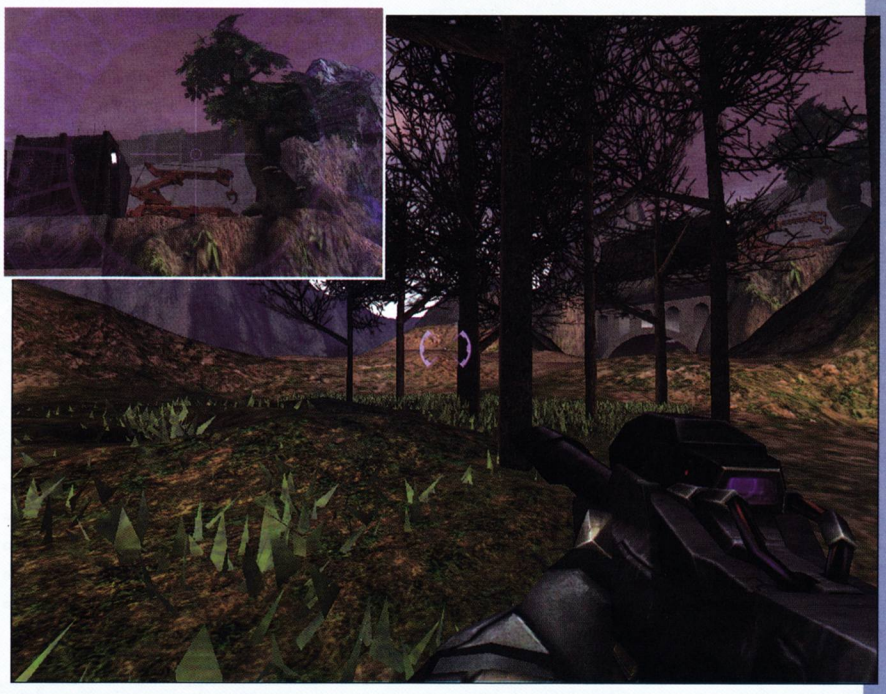
Unreal 2

Това няма да бъде обичаен предварителен преглед на игра. Ако искате да прочетете такъв за следващия Unreal - пробвайте статията на Whisper от априлския брой. Тук няма да се занимавам с плановете на създателите на 3D shooter-а, нито ще обсъждам намерена по мрежата информация. Смятам да направя нещо по-просто - да споделя впечатленията, които получих от срещата си с работна версия на играта.

Разбирам нещичко от разработка на игри, и затова трябва да започна с една уговорка. Етапът, на който видях, че се намира бъдещият хит на Epic Megagames (защото не се съмнявам, че Unreal 2 ще се превърне именно в това), може да се окаже доста подвеждащ по отношение на качествата на финалното заглавие. Достатъчно е напреднал, за да може вече да се съди за цялостния облик на играта, но все още остава толкова много работа, толкова много аспекти и детайли да се създават или довършват, че всеки по-конкретен извод относно крайния резултат рискува да се окаже изстрел в тъмното.

Поне във вида, в който я видях, Unreal 2 все още не става само за разходки из нивата. Не мога да кажа нищо специфично по отношение на геймплея, просто защото на практика не съм го видял. Това, за което мога да разкажа, обаче, е графиката и въпросните нива, а също и впечатлението, което общият изглед на заглавието оставя.

Първата и най-впечатляваща особеност на Unreal 2 е фактът, че нивата, които видях, почти без изключение включват огромни открити пространства. Вярно, това не е новина, обаче трябва човек да го види, за да разбере какво количество труд са хвърлили програмистите, за да постигнат убедителен изглед на терена, който в същото време да бъде в тон с общия стил на играта. Разстоянията са наистина грамадни, но погледът никъде не се спира в толкова познатата ни мъгла, която ограничава видимото пространство във всички останали подобни игри. Напротив, можете да разгледате чупките на местността чак до хоризонта. Въпреки това, в далечината предметите и релефът придобиват леко неясен вид, точно както ако погледнете през прозореца. Този ефект се нарича "въздушна перспектива", и макар че в доста игри съм виждал опити за имитирането му, Unreal 2 е първата, в



която с чисто сърце мога да кажа, че изглежда реалистично.

Самият релеф, който видях в нивата, също е много добре подбран. Някъде - ерозирал, със зелени хълмове, набраздени сякаш от безброй ручеи и големи езера в низините, другаде - грамадни, гладки и голи извънземни скали, с плавни извивки, и само тук-таме има пръснати проядени от вятъра стоящи камъни... Още от пръв поглед си личи сред какъв вид местност се развива действието в нивото - самият терен носи настроение и характер.

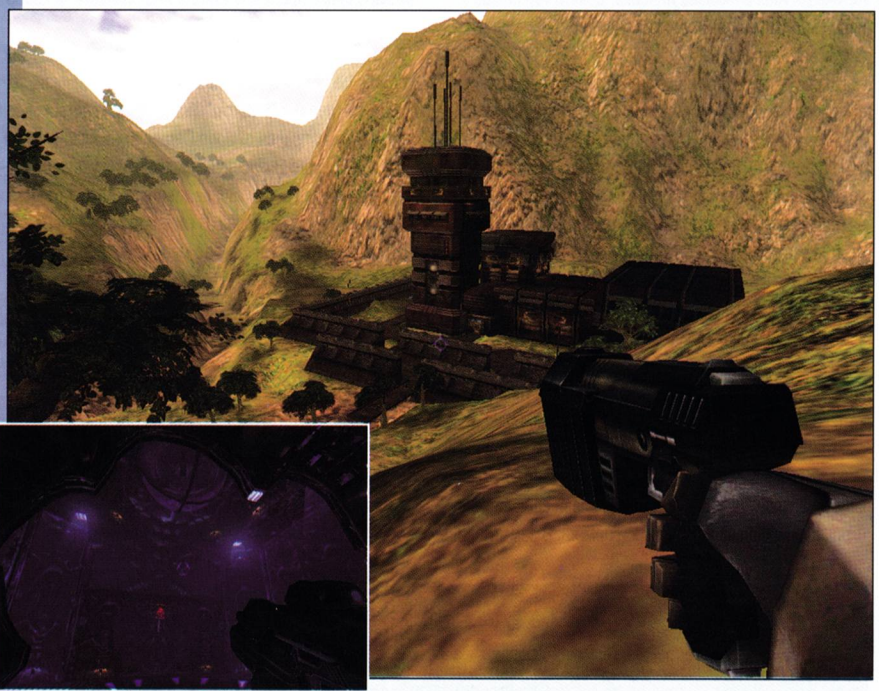
За да постигне внушението си, обаче, играта далече не разчита само на голи хълмове и обветрени скали. Пейзажът навсякъде се оживява от множество особености и детайли, всеки - поставен на внимателно избрано място. Без значение, дали става дума за самотно дърво, малка горичка (определено изглежда впечатляващо), или просто полянка с трева (да, в Unreal 2 има истинска трева - можете да видите всяко стръкче, когато се приближите достатъчно) - всичко това говори за подобаващото внимание,

неща обаче могат да се правят в празните нива? Да се ходи, да се стреля и да се отварят врати. Всички те си имат подходящи съпровождащи аудиоефекти, но освен, че ги има, едва ли има смисъл да ги коментирам повече. Това, което ми направи добро впечатление, обаче, бяха уместно подбраните и разположени фонови шумове - пеене на щурци, жужене на електричество, животински звуци в далечината - съвсем с мярка добавени на подходящи места, така че по един ненатрапчив начин да придадат усещане за живот, за истинност на иначе прекрасно изглеждащите нива.

Ще ми се да можех да кажа повече по въпроса за физиката и оръжията в играта, но мисля, че засега е рано да се говори за тях. Имах възможността да подържа в ръце пистолет, автомат, огнемет, ракетомет и снайпер. Според това, което видях обаче, всички те имат нужда от доработка. Впечатление прави сполучливият ефект на zoom-ване на снайпера - полезрението плавно се стеснява, а върху изображението постепенно се наслагва полупрозрачна плетеница от шарки и индикатори. Много красиво. По въпроса за физиката мога да кажа само, че усещането за движение много напомня за това в първия Unreal, а пък водната част от придвижването още не е направена - под вода човек не плува, ами ходи по дъното точно по същия начин, както и когато се намира под открито небе.

Още е рано за заключения, но всичко, което видях в Unreal 2, ме кара да очаквам с нетърпение напредването на работата по нея. Оставам с впечатлението, че авторите й се водят от две основни правила при разработката й - да направят възможно най-красивата игра, която днешните компютри могат да понесат, и да запазят духа на оригиналния Unreal. И двете тенденции могат само да ни радват.

което дизайнерите на нивата обръщат на подробностите, както и за умението им да поставят подходящите предмети на точните места. Освен природни забележителности, обаче, в играта има и много обекти, явно рожба на човешка дейност. Сгради, заграждения, машини, цели комплекси от постройки - тези елементи присъстват точно както се полага във всеки 3D shooter. Споменаване заслужава играта на светлината, която може да се види по някои метални и стъклени повърхности, както и ефекта на падане на водата от високо. За съжаление, самите водни повърхности все още явно се нуждаят от довършване, защото засега изглеждат доста по-семпло, отколкото прословутата вода на оригиналния Unreal например. Като цяло обаче, от визуална гледна точка играта изглежда много впечатляващо. А не се съмнявам, че във времето, което й остава до излизането на пазара, красотата й само ще се увеличи.



Нивата, които видях, са донякъде различни от това, което първият Unreal предлагаше. Това е неизбежно, като се вземе предвид, че голяма част от действието е изкарано под открито небе. Въпреки това обаче, сякаш духът на оригиналната игра е запазен и в новите карти.

За съжаление, освен статични декори, в нивата все още се срещат твърде малко други неща. Все пак, няколкото животни (дребни плъхоподобни мършояди и нещо като летящи змии), един приклякащ Скаардж, и една мадама с ярко изразен интерес към скромната ми персона (през цялото време ме следеше с глава и ме зяпаше с неприкрито внимание), показват, че в новото си заглавие Epic не са загубили способността си да създават прекрасни, детайлни модели на персонажи и животни, и да ги анимират по реалистичен и ефектен начин.

За озвучаването не мога да кажа много. Музика все още няма, а останалите звуци в една игра възникват обикновено в резултат от действие от страна на играча. Колко различни

- Производител: **Computer Artworks**
- Разпространител: **Vivendi Universal**
- Интернет: **www.artworks.co.uk**
- Дата на излизане: **Началото на 2002 год.**
- Очаквания: **Големи**
- Жанр: **Екшън от трето лице**
- Автор: **Cabal**

The Thing

"Удариха ни. Идвай по най-бързия начин" - изръмжа по телефона Freeman и затвори.

Около редакцията има няколко арабски закусвални за бързо хранене и аз си помислих, че в опитите си да прекъснат финансирането на талибаните, американците са засегнали и нашата скромна бърлога. Но когато пристигнах, разбрах, че положението е много по-лошо. Пред очите ми петима облечени в бяло мъже натикваха Alex в някаква линейка, докато той пееше с цяло гърло и много ентусиазъм нещо от последния албум на Екстра Нина.

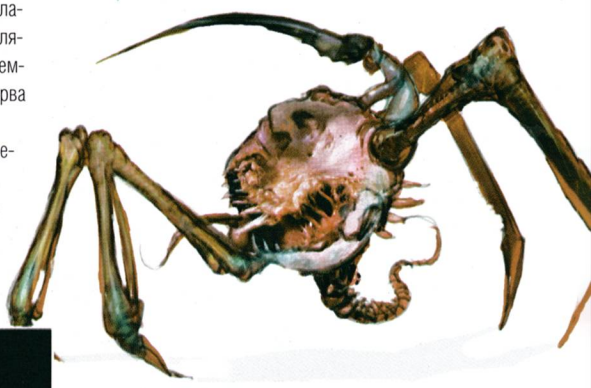
Грозно предчувствие обхвана сърцето ми, докато препусках по стълбите. Влетях в редакцията и замръзнах: обърнати столове, счупени бутилки, храна по тавана и пода, мокетът се беше сдобил с още няколко петна, а на лампата се мъдреха нечии слипове. Мда, на пръв поглед всичко изглеждаше нормално, но когато от хаоса се изплува Свободния, умело лавирайки между отломките, картината се изясни с цялата си жестокост. Вражеска диверсия бе подменила високачествените алкохолни запаси на редакцийката с ментета. В последвалото джамбуре колегите са били покосени, губейки голямо количество от и без това малкото си мозъчни клетки. Ударът беше тежък, но не и смъртоносен. Повечето от момчетата бяха минали през жестоки тренировки, така че малко менте не би могло да ги прекърши. Но с цел да спази сроковете, Фрими бил принуден да потърси помощ. В замъгленият му мозък изплувало едно име. Въпросния човек бил ненадминат играч на Quake, водач на спасителен отряд, аналогичен с този на Чип и Дейл, но кръстен със звучното българско име "Тримата глупаци". Бил силен, умен и скромен. Е, чак скромен не, но за сметка на това - хубав. И за да не ви мъча повече, тази мъжка пчела съм аз.

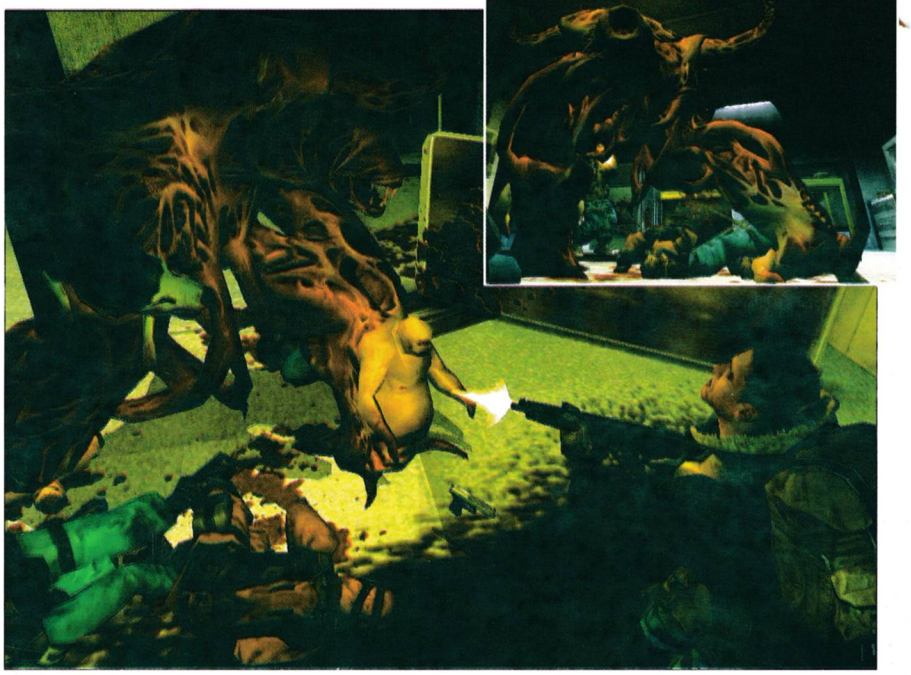
Та докато Ф. води военния съвет в кухнята, аз ще ви запозная с предварителната информация за хорър играта "The Thing".

Играта е базирана на едноименния филм от 1982 година. Не искам да развалям изненадата за тези, които не са гледали "Нещото", невероятния гротесков преразказ, направен от John Carpenter на класическия филм на Howard Hawk, но накратко група учени откриват извънземен кораб под ледовете на Антрактическа станция и ужасът започва. В главната роля е Кърт Ръсел (заемащ едно от челните места в личната ми класация за яки копелета), който въобще не се впечатлява от отвратителното сменящо формата си извънземно. И в крайна сметка след много кръв, мозък и черва той не му прощава, че е омазало пейзажа.

Въпреки че Carpenter не участва в изработването на сценария на играта, екипът на Computer Artworks прекрасно е вникнал в настроението и атмосферата, създадена в неговия римейк. Играта започва три месеца след събитията във филма, когато главния герой Blake е изпратен начело на военен спасителен екип да разследва мистериозната смърт на обитателите на станцията, само за да разбере, че е хванат в капан в снежната пустош заедно със същество, което може да приема формата на всеки от другарите, на които той (тоест вие) ще трябва да се осланя по време на играта.

Обикновенно хорър жанрът се характеризира с това да се мотаете сами из някакви тъмни, зловещи и гадни места, където обикновено не бихте отишли, и да се сражавате със създадените от нечий болен мозък чудовища. Е, отрочето на Computer Artworks напълно покрива тези изисквания, но с една малка промяна. В "Нещото" не сте сам, а водите малък отряд, с помоща на който ще трябва да преодолеете... абе каквото там има да се преодолява. Но това в никакъв случай не е в минус за играта. Извънземната гад може да обсеби всеки от вашите другари и да имитира поведението му

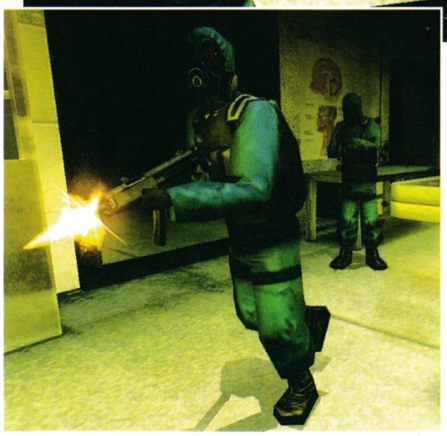




до съвършенство. И за да направят нещата още по-интересни, дизайнерите са внедрили в чувствата страх и доверие в NPC-та. Страхът определя колко бързо и с каква акуратност подчинените ви ще изпълняват вашите команди. А доверието ги предпазва от вършенето на разни откачени неща като например да опрат пистолет в главата ви и да закрещят, че сте заразен от Нещото. В този момент екипът планира да има от 3 до 5 NPC-та под ваш контрол и още много други, които ще срещнете по време на своето приключение. Те ще се делят на три вида: Войници (Soldiers), Инженери (Engineers) и Медици (Medic). Войниците ще имат способността да боравят майсторски с всички оръжия. Те са хората, на чиито гръб ще падне основната тежест при битките с различните въплъщения на The Thing. Войниците ще имат най-голямо доверие и ще се страхуват най-малко. Инженерите пък ще могат да отключват врати, да активират компютри и енергийни източници и (може би най-важното) да записват играта ви. Те се плашат лесно и са много подозрител-

ни. Основната функция на Медиците ще бъде да лекуват вас и останалите членове на екипа. Тяхната роля е изключително важна поради факта, че аптечките ще се срещат изключително рядко, а противниците ще са силни и трудни за убиване. Което води до мисълта, че ако искате да оцелеете във враждебната среда на "The Thing", ще трябва да създадете един сплотен екип (и да използвате максимално специалните умения на съотборниците си). Как се постига това? Като поддържате тяхното доверие във вас и пазите уплахата им на ниско ниво. Всеки един от персонажите ще има свой специфичен АИ с различни нива на доверие и страх, за които ще трябва да следите. Ако Медиците ви се боят от тъмното, ще трябва да се постараете да държите лампите запалени колкото се може по-дълго, за да могат да работят на върха на възможностите си. А доверието се печели от решенията ви в ключови моменти от играта. Ако дадете пистолет на някой, то вие му показвате, че му се вярвате достатъчно, за да му поверите оръжие, въпреки че е възможно да е контролиран от Нещото. Лекувайки ранен персонаж, вие му показвате, че сте загрижен за неговата безопасност. Когато рискувате живота си за благото на екипа, то вие убеждавате неговите членове, че не сте под контрола на извънземното.

Според думите на създателите ИИ-то ще къса (пори) гъз и честно казано аз съм склонен да повярвам в думите на хората, създали Evolva.



Задачите в "The Thing" ще могат да бъдат изпълнявани по няколко различни начина. Това ще бъде изключително важно, ако някой от вашите съотборници загине. Абе няма да го увъртам повече: дори всичките ви парцали да гризнат дървото, вие пак ще можете да спечелите играта, само че ще ви бъде меко казано доста по-трудно.

Ето, че дойдохме и до интересната част. В замръзналата пустош ще се изправите срещу множеството проявления на "The Thing". Те общо взето се делят на три вида: Scuttlers, Walkers и Ruptures. Scuttler-ите ще представляват бързи паякоподобни същества с човешки глави, които обикновенно нападат на групи . Rupture-те ще приличат на последното извънземно от филма и ще включват в себе си разнообразни човешки чарколяци и въобще всякаква плът, до която са успели да се докопат тези мили чудовища. И накрая, може би най-трудните лошковци ще бъдат Walkers, които ще представляват съотборници, трансформирали се в извънземни. На тези опасности вие ще можете да противопоставите различни видове пистолети, пушки и огнехвърлачки.

По време на играта ще можете да правите туристически обиколки на Американската и Норвежката изследователски бази (от филма), на още една Американска, само че по-модерна база, и финалната секретна зона, за която не се знае все още нищо.

Засега програмистите от Computer Artworks не предвиждат да има мултиплеър във финалната версия на играта, но въпреки това се работи и в тази насока, така че шансът да излезе като допълнение на играта не е никак малък.

За графиката ще оставя shoot-овете да говорят сами.

Играта ще тръгне на доста платформи, сред които PS2, PC и Xbox, така че доста хора ще успеят да й се насладят. Ще стискаме палци да излезе нещо хубаво и The Thing да стане първата успяла игра, правена по хорър филм.

С това ще завършим а аз отивам да join-а колегите, които май вече са заформили нова запивка.

Специални благодарности на WC-killer, която имаше нервите и желанието да се пребори с всички правописни грешки :)

- Производител: Ensemble Studios
- Разпространител: Microsoft
- Интернет: www.ensemblestudios.com/aom
- Дата на излизане: Средата на 2002г.
- Очаквания: ОГРОМНИ
- Жанр: Стратегия в реално време
- Автор: Groover

ПРЕДВАРИТЕЛНО

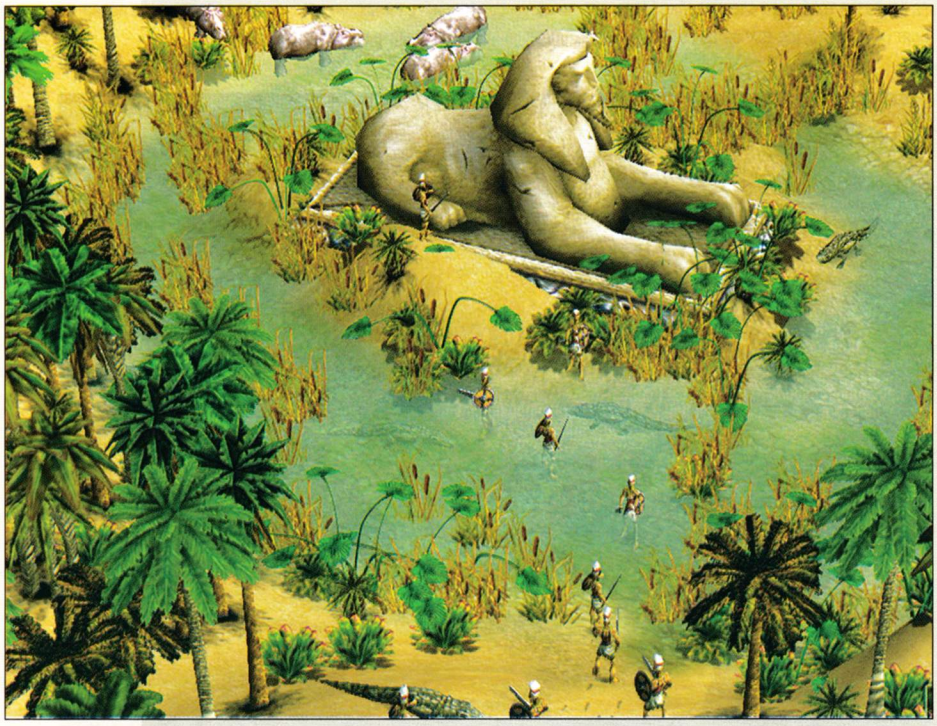
Age of Mythology

Третата игра от поредицата Age of Empires се очертава да бъде тотален хит. Това го гарантира суперреалистичната 3D графика и доразработената концепция на играта.

Добре дошли на борда на самолета "Ensemble Travel & Recreation". Ще се опитаме да ви потопим в атмосферата на света, над който ще прелетим. За да ви доставим максимално удоволствие, нашият специално обучен пилот ще лавира на сензационно малки височини и ще забележите подробности, които никой досега не е успял да види. Предстоят ви много вълнуващи моменти! Моля затегнете коланите. Излитамеееееееееее

Ще започна с няколко думи за света, в който ще пътуваме. На някои от вас, той може да се стори нереален, но всичко зависи от чия гледна точка разсъждавате. Това е една съвсем истинска Вселена, която е съществувала в съзнанието на нашите предци. Тогава, когато науката не е била развита никой не е можел да обясни различни природни феномени. Народите гледали на тези явления, като на послания, изпращани свише на тях. За древните гръмотевичната буря е знак на недоволство от страна на Зевс, потъналият кораб е изяден от гигантско морско чудовище и т.н. Вярванията им се превърнали в митове, които са използвани, за да се изгради настоящата вселена. Затова и тук ще намериет чудовища, митични същества, герои и разбира се Богове. Областта, която ще разгледаме по време на нашата обиколка се населява от три могъщи цивилизации - Скандинавци, Египтяни и Елини. Сами ще различите фундаменталните разлики в сградите им. Дори техните военните единици се различават значително. Но всъщност защо да приказвам празни приказки, когато можем да станем свидетели на истински бой. Преди малко видях множество следи в снега (да, в Age of Mythology войските ще остават стъпки в снега) и помолих пилота да ги проследи. От ляво на вашите люкове можете да видите армията на Египтяните. Изглежда са тръгнали на поход срещу Скандинавците. Виждате, че навън е доста студено - от ноздрите им излизат кълба топъл въздух, а войниците използват всяка свободна секунда, за да се стоплят. Въпреки това не бива да се тревожите за техния морал. Такова нещо не съществува в този свят. Създателите решиха, че то би усложнило твърде много нещата. Така че се гответе за зрелищна битка. Трудно е да не забележите няколкото огромни Анубиса, които подсилват армията на Египтяните. Изваждаме голям късмет - по принцип митичните същества са доста редки и се използват доста рядко. При това предимно като помощна единица, а не като сурова ударна мощ. Например едни от най-неприятните противници - Медузите могат да замразят противника си, само като го погледнат. Вече виждаме и войската на Скандинавците. По-малка е от тази на Египтяните, но пък разполагат с два Ледени Гиганта и няколко Трола. Двете армии се приближиха и явно вече ще се бият. Ако сте забелязали мечовете на Скандинавците са доста по-лъскави от тези на Египтяните. Това е защото този народ е открил повече ъпгрейди на оръжията и е платил за тях. В този свят изгледът на всеки един войник ще е неговата визитна картичка - ниво на оръжието, бронята, какви други ъпгрейди е имал...

Докато ви занимавам с тези подробности, вече кипи първата битка, на която ставате свидетели. Анубисите успяха да прескочат пешаците на Скандинавците и са се насочили към стрелците им. Пред тях и Стефка Костадинова изглежда като аматьор. Двата гиганта се отделят от местата си и пускат ледени струи към Анубисите. Изстрелите попадат в целта си и песоглавите се стоварват на земята под формата на кубчета лед. Оттук нататък с тях ще се разправят пешаците и стрелците. Май доста се застояхме над тези ледени земи. Дадох нареждане на пилота да ни закара към пясъците на Египтяните. По пътя ще минем досами най-голямата корабостроителница в цялата местност. Интересното в корабостроенето в района е в липсата на различни модели кораби. Те се правят винаги едни и същи и в зависимост от хората, които сложите на тях, те ще имат различи функции. Например кораб с няколко балисти ще е като тежка галера, а друг натоварен със стрелци, ще може да обстрелва противника отдалеч. Ако пък натоварите пешаци, те ще станат гребци и



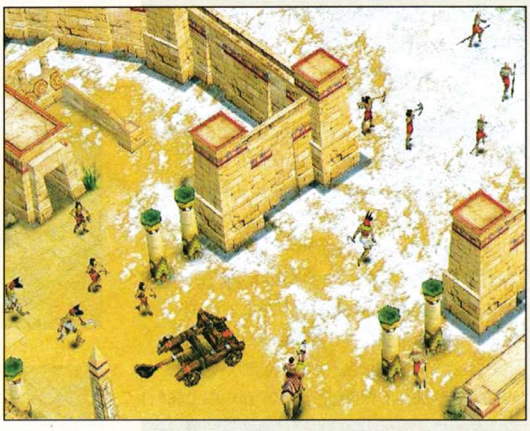
той ще бъде много по-бърз.
Ето че вече сме в Египет. Тук е доста жежко. Работливите селяни се поспират, за да избършат потта от челото и продължават своя труд. Отбележите си снажната фигура в дясно, която гази насажденията на плебеите. Това е Герой. Героите са странни животни. Те са по-силни от нормалните военни единици, а освен това са и посредникът между народа и неговия Бог. За да може божеството да изпълни неговото желание, героят трябва да е близо до мястото на събитието. Например, къде Зевс иска да хвърли гръмотевична буря или Хадес заплашва с метеоритен дъжд. Египтяните си имат само един Герой. За сметка на това той е най-силния от специалните единици на всички народи и е от страната на Египтяните от самото им начало. При Скандинавците, героите се правят в битка. При определен брой убийства даден войник може да бъде посветен в званието Герой. Елините пък трябва да изтренират техния герой в Градския си център. Интересно е нали? От самото начало си знаех, че ще ви хареса. Ако някой иска да живее в този свят и да стане част от него, нека заповяда в горния етаж на самолета - там трябва задължително да се запознае с някои документи.

ТЕХНИЧЕСКИ БЮЛЕТИН

Уважаеми клиенти,
Светът, който виждате не е реален. Въпреки, че изглежда удивително добре, той е продукт на нашата технология Bang! Тя се разработва от повече от 3 години - още след излизането на първия ни продукт - Age of Empires. Най-съществената ??? в него е, че е изцяло триизмерен Всичко в този свят ще бъде моделирано 3D. Това ни дава възможност да направим всичко много по-реалистично, с много по-достоверни детайли, отколкото в предишните ни заглавия. В Age of Mythology сме включили реалистична смяна на деня с нощта, въртенето на камерата ви ще даде като резултат промяна на падащата сянка и т.н. Слънцето е програмирано да изгрява от изток и да залязва на запад, като неговият път също ще даде сериозно отражение на картината, кяоятто виждате. Също така триизмерно моделирания терен дава практически безкрайни възможности за въздействие върху него. Например едно земетресение ще може да разцепи земната твърд и да се създадат пропасти непреходими за пешаците. Създаването на падини, издигането на хълмове - всичко това става възможно, благодарение на Bang! С негова помощ природните явления като дъжд, гръмотевични бури, торнада и др. ще бъдат широко застъпени и използвани в играта. Въпреки всичките предимства, които има, Bang! е специално оптимизиран да работи при наличие на голямо количество движещи се обекти. Баталните битки, станали нещо като запазена марка, за първите две игри от серията Age, ще присъстват и в Age of Mythology. Схватка между 200 единици точно пред вас няма да натоварва очите ви и няма да виждате действието насечено. Естествено, ще ви трябват специални очила (минимално препоръчваме тип Celeron 600), но напоследък тези стъкла много се обезцениха. Бързината няма да бъде за сметка на детайлността. Дори когато наблюдавате бойците от много малко разстояние, те няма да загубят своята привлекателност.
Благодарим ви, че използвахте нашия продукт!

Икономическа ситуация

Ако сте решили да емигрирате в нашия свят, ние можем да ви предложим работа като вожд на някое от малките племена, които са разположени на десетина километра оттук. За да можете да се справите със задачите си точно и ефективно, най-добре прочетете първо тези инструкции.
В Age of Mythology има четири вида ресурса - храна, дърво, злато и божествено благоволение. Ще започнете вашата кариера на пълководец при съвсем примитивни условия - само с една-едничка сграда и няколко човека. Целта ви е да изградите развито и просперираща селище. За целта трябва да строите различни сгради и храмове, както и да напреднете в различните епохи на света. Те са точно три и за да стигнете до следващото от вас ще се искат сериозни количества от първите три ресурса. Всяка една епоха ще ви позволи да строите нови сгради, да правите различни подобрения в оръжията на войниците, типовете войска на разположение и инструментите на селяните ви. Последната епоха на развитие ще ви даде възможност да строите и най-големите храмове, откъдето да призовите най-мощните митологични същества. Естествено за тази цел ще ви трябва много силна икономика, но това е проблем, който може да бъде решен единствено чрез практикуване на различни стратегии за оползотворяване на човешкия ресурс.



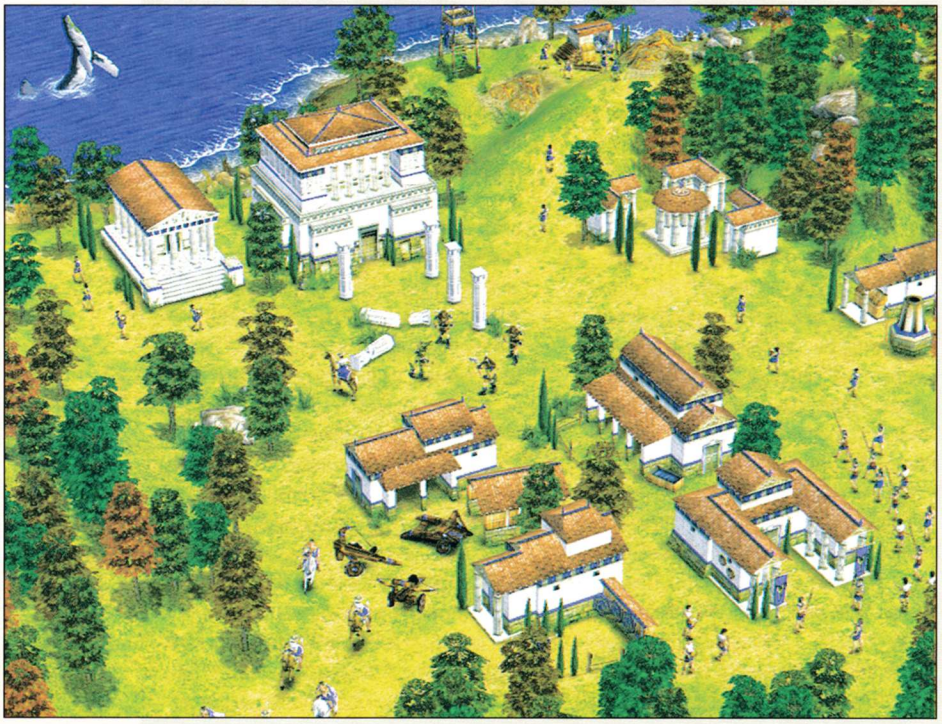
Кратък Божествен Справочник

Боговете представляват една съществена част от Age of Mythology, затова е добре да се запознаете малко по-подробно с тяхната

www.workshop.netbg.com

йерархия и нрав. Всяка една от расите има по три основни Бога. Поради факта, че между божествата съществува постоянна борба за надмощие, народът ще може да избере само едно от тях за свой патрон. Възможностите за избор са следните - Скандинавци : Один, Тор и Локи, Египтяни: Ра, Озирис и Сет, Елини: Зевс, Посейдон и Хадес. Всяко едно Божество носи специфични бонуси на своите избраници. Например Всевиждащия Один ще помогне на хората си да виждат по-надалеч, народът на Локи ще има +10% бонус на стрелците си и т.н. В зависимост от избора на народа, се определят и второстепенните богове, на чието благоволение той може да разчита. Цивилизациите се кланят на 9 по-малки божества. Например Елините разполагат с Хефест, Афродита, Арес, Дионисий, Атина... Арес ще бъде редом до народа, избрал Зевс или Хадес за свой бог, а Афродита не може да понася присъствието на мрачния Хадес, така че ако сте избрали него, не разчитайте на нейната помощ. Общо взето в зависимост от патрона си, всяка цивилизация ще може да разчита на около 6-7 по-малки божества. Всяко едно от тях им дава възможността да призоват специфично митично същество. Ритуалът се извършва в храма, който е издигнат в чест на съответното свръх-същество. Освен наличието на специфичната постройка, народът ще трябва да има достатъчно количество от ресурса "благоразположение". Той се акумулира от народите по различен начин. Например Скандинавците печелят "благоразположение" отгоре, когато влязат в битка, Елините карат селяните да се молят по храмовете, а Египтяните издигат монументални сгради. За съжаление ресурсът трудно ще се трупа (при това ще има максимална стойност от 100) и много лесно ще може да се харчи. Благоразположението на боговете е безценно и поради две други неща - божествените сили и божествените подобрения. Божествените подобрения са еднократен бонус, който ви бива подарен от благосклонен към вас Бог. Общо всяка раса има на разположение десетина подобрения, към които може да се стреми. Те могат да бъдат най-разнообразни - от повишаване на реколтата от нивите, до увеличаване на скоростта на строеж.

Божествените сили са солта на този свят. Те са най-различни проявления, чрез които боговете показват своето присъствие на Земята. Някои от по-елементарните божествени сили, които народите имат на разположение от самото начало на играта са лекуване и защита. На по-късен етап от развитието си, те ще могат да разполагат с доста разрушителни сили като земетресения, метеорни дъждове и не на последно място гръмотевични бури. От миролюбивите божествени сили ще споменем плаващите пясъци на Египтяните, които могат да телепортират група единици навсякъде по света и мостът-дъга познат ни от Скандинавската митология, който ще позволи на войските да преминат през иначе непроходими места. За да могат народите да използват тези сили, те се нуждаят от герой, който канализира енергията към Боговете. Поради факта, че самият акт на проявление на божествените сили е по желание на божеството, а не народът, който то патронира, никой не може да каже, къде и върху какво ще падне силата на божествената сила. Цивилизацията няма да има право на указва цел на бурята. Тя ще падне около героят и при това положение той трябва да бъде заобиколен от врагове, за да може божествените сили да постигнат пълен успех.



Кампания

И последното предложение на Ensemble Travel & Recreation. Само за най-смелите! Ако искате да станете част от легендата, елата и се включете в първата по рода си Кампания в този млад свят. Станете герой, обиколете и трите народа, като изпълнявате задача след задача. Напишете името си със златни букви в аналите на Age of Mythology! Гарантираме ви непрекъснати изненади, интересен сюжет и неочаквани обрати. Запишете се още днес и няма да съжалявате!

НАЦИОНАЛНА ИНТЕРНЕТ КАРТА

ДОСТЪП

цени на картите [лева]	локален достъп в София и Бургас	достъп от цялата страна
2,99	8 ч.	5 ч.
4,99	15 ч.	10 ч.
9,99	35 ч.	20 ч.
19,99	75 ч.	50 ч.

NeTEL

тел: [02] 986 7675
sales@netel.bg; www.netel.bg
за дистрибуция:
НЕТЕЛ ЕООД ; тел:[02] 986 7675

Soldier of Fortune 2

- Производител: **Raven Software**
- Разпространител: **Activision**
- Интернет: **www.ravensoft.com**
- Дата на излизане: **Началото на 2002 год.**
- Очаквания: **ОГРОМНИ**
- Жанр: **Екшън от първо лице**
- Автор: **Freeman**

Обед. Седя на някакъв плаж и се чудя как съм се озовал на него. Вълните ближат уморено брега на десетина метра, а аз имам чувството, че даже задникът ми е задръстен с пясък. Слънцето прежуря яростно. Като че ли ще му е за последно. Надигам натежала глава и го поглеждам сърдито. Немощно повдигам ръка и му показвам един хуууубав среден пръст - "На крушка от 45 вата да станеш дано, да ти секнат ядрените реакции, да се подуеш от газове и да се пръснеш!...". Никакъв отговор. То и да има едва ли бих го чул сред грохота на изтерзани ламарини и раздран ауспух, които са обсебили ефира, след паническото потегляне на Cohen. Ладичката запалва гуми, занася задница като ощипана келнерка и се изстрелва с вой в неизвестна посока. "На тоя пък какво ли му става, днес?...". Тежкият махмурлук вилнее като центрофуга в главата ми. Groover се опитва нещо да ми говори, вторачил в мене тъжните си очи, но сега не ми е до него. Чудя се как да разкарам семейството скунксове от устата си. Виждам някакви тъмни очелца на проснатата до мен хавлия и ми заприличват на мои, закрепям си ги на носа. Неко злато също ми лови очето. Я, часовниче! Ролексче. Ми и то на мое ми мяза. Нахлузвам го и скалата ми "И аз съм човек" се покачва с няколко деления. Почвам даже да си подсвирквам. Groover отново си подхваща неговата, мъчейки се да ми пробута някаква куца игра. Оглеждам се, не виждам друг будала освен него наоколо и му връщам тъжния поглед. Наистина ми е жал за него. И точно в този момент събитията се втурват в делника ми с ужасяваща скорост...

Шум на перки заглушава и без това слепите ми мисли и ги разпръсква като ято подплашени рибки, следва лек трус, някакви ръце ме помъкват нанякъде, в главата ми центрофугата вече вие неистово, тресе се, а под капака й се процежда дим, ушите ми пушат. Спираме, махат превръзката от очите ми, махат и белезниците. Започвам да разтривам ръцете си, за да възвърна кръвообращението и се оглеждам. Голяма зала, стоя до някакъв пилон в средата й, сам. На двайсетина крачки виждам десетина въоръжени, облечени в черно, с качулки на главите мъже. Сухо прегльщам. Точно в този момент асоциациите, които се зараждат никак не са приятни. *"Май ще се мре? Моля те Господи, ако това е някакъв кошмар, нека се събудя. Обещавам, че повече няма да близвам... не, това не мога да го обещая... обещавам, че повече няма да икономисвам от кинтите, които събирам от колегите за пиячка и няма да пълня стари шишета с ментетата на комшията за по 20 стотинки, отсега нататък само качествен алкохол..."* От групата се отделят двама - Крачун и Малчо - и се приближават към мен. Е, сега вече стана тя, опряхме и до последното желание. Да пукна ако не си поръчам малко изстудена зелева чорба. Става ми смешно от нелепата мисъл. Високият заговаря:

- Господин Димитров, имаме честта да ви приветстваме в офисите на Raven Software с добре дошъл. Вие печелите наградата ни за най-добра статия-рецензия на Soldier of Fortune - двуседмична екскурзия на Карибите и откриване на почетен монумент, прекланяме се пред вашия талант г-н...

Преставам да го слушам и затварям очи. *"Благодаря ти Господи, благодаря ти, но помни, че за оня кашон дето съм го скътал под мивката в редакцията нищо не съм обещавал."*

Дългучът се навежда дискретно към мен:

- Извинете ни за тази малка постановка, искахме да усетите автентични емоции, така че когато излезе следващата ни игра да пишете още по-вдъхновено - ухилва ми се. Връщам му зъбенето:

- Прекрасна идея, благодаря ви от сърце! Ъъъ, на вас ли ви хрумна?

Кретенът кима енергично. *"О, Дево - наистина на високо акъл не вирее"*. Вкарвам му един шут в слабините и му качам топките в сливиците. Ако ги е оперирал на времето хубаво, ако не ще си ходи отсега нататък с два чифта. Хващам дребния катил за врата и му изръмжавам:

- Хеликоптер, бързо! Обратно! Трябва да издавам брой. Ясно?

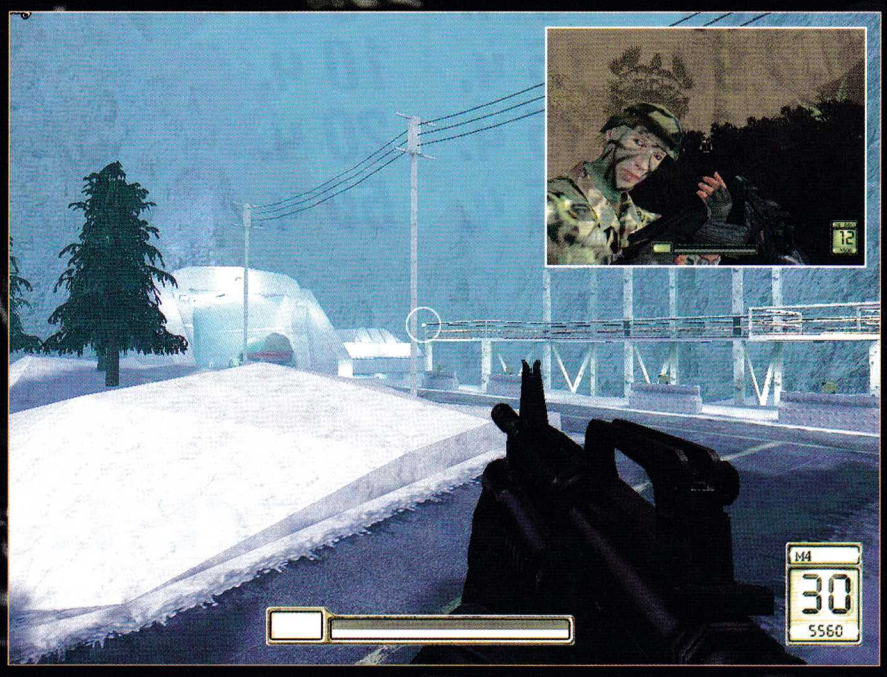
Дребосъкът заговаря бързо в радиостанцията, оставям го да свърши и отново го спипвам за вратлето.

- До тогава ти ще ми разкажеш доста неща за следващият Войник на Съдбата, нали така? Да започваме, че времето не пита. И тъй, кажи за историята на играта.

- Ами стандартната боза. Тя не че и първата беше кой знае какво, но вие знаете, че силата ни не е в историята, а в това което се случва на екрана. Накратко - някъде в бившия СССР терористи, разработват биологично оръжие, което заплашват да пуснат в Колумбия. В главната роля отново ще бъде John Mullins, военен консултант, работещ за секретната, анти-терористична организация "The Shop". В SOF2 Mullins ще бъде изпратен в Колумбия, за да предотврати пускането на опасния вирус. За да проследи хората, стоящи зад този терористичен акт, освен Колумбия, той ще преброди Камчатка, Хонг-Конг, Швейцария и още няколко дестинации. Този път няма да е сам. Неговите партньори Madeline Taylor и Sam Gladstone ще изиграят важна роля в историята. Ще има доста разговори с различни NPC-та - военни и цивилни. Някои от тях ще му дадат важна информация, други няма да му обърнат голямо внимание, а трети ще го занимават с ежедневните си проблеми. Ще се опитаме да създадем един по-богат свят...

- Добре, добре, да оставим това. Кажи ми нещо повече за екшъна, за кръвта, за стрелбата...

- Кръв ще има, да! В индустриални количества. Знам колко обичате това. Постарали сме се хората с вашите вкусове да не останат разочаровани. В моделите са заложени 36 зони за поражение, като няколко от тях са в различни части на главата. За сравнение, в първия



SOF те са 26. Предвидени са бронежилетки и инфрачервени очила. Има идея нещата, с които е екипиран противникът (например окачени по колана гранати) да бъдат откъсвани чрез изстрел. Изкуственият интелект на враговете ще бъде подобрен значително. Вместо поведението им да е предварително зададено за всяко ниво, те са "научени" как би трябвало да се държат в различни ситуации. Добре е развит инстинктът им за самосъхранение - те бягат, ако са ранени или невъоръжени, а също така могат да се прикриват адекватно (например, щом видят маса, ще я съборят и ще се скрият зад нея). Индикаторът за шум отново ще има огромна роля. Опитваме се освен бруталността, позната от първата игра, да въведем и малко по-умерен геймплей на моменти. Да забавяме темпото от време на време. Да обогатим усещанията на играча. Ще се запази линейността при преминаването на нивата, но този път промъкването ще играе важна роля. Това ще помогне да бъдат избягвани нежелани конфронтации, които задължително ще има, ако вдигате прекалено голям шум. В другата крайност е чистият - както се изразявате и вие Брутален екшън - като ще имате възможност дори да вземете някои от по-леките оръжия по едно във всяка ръка.

- Има ли вече нещо готово. До къде сте стигнали до момента, колко мисии се предвиждат, ще има ли мултиплеър…

Станцията на кръста на моя информатор внезапно иззвънява и той сепнато я вдига до ухото си. Заслушва се за няколко секунди и кима, изръсва едно "Разбрано", след което я изключва и отново я наглася на колана си.

- Хеликоптерът е почти готов. След малко тръгваме. До къде бяхме стигнали? Ааа, да… та на въпроса: Засега не е предвиден multiplayer. Твърде заети сме да направим най-добрата single-player игра и не искаме да отклоняваме вниманието си - човечецът се усмихва гордо и продължава - Засега има 4 нива, които са почти готови. Изглеждат зашеметяващо, ще видите сами като излезе играта. Мисиите ще са 10, което на практика прави поне 70 нива. В някои мисии ще могат да се използват хеликоптери, камиони и други превозни средства. Целите също ще бъдат различни - спасяване на заложници, търсене на информация, открий-и-унищожи и т.н. Предвиден е дори генератор на произволни карти по зададени от играча параметри. Терените са пресъздадени чрез технологията ROAM, която е създадена от Raven. Ще видите как всеки стрък трева се поклаща под натиска на вятъра…

- Което ме подсеща за графиката. Ако не ме лъже паметта говорим за модифициран Quake 3 engine?

- Да. Определено графиката ще е нещо, с което ще се гордеем. Тя, така да се каже, ще е може би най-забележителната част от SoF 2. Всъщност енджинът е QUAKE III Arena engine, но сме разработили технологията GHOUL II, която ще позволи далеч по-голяма реалистичност на движенията и нараняванията. Текстурите са 1024x1024 пиксела. Моделите на враговете се състоят от 3000 полигона, а тези на оръжията - от 1500. Метеорологичното време ще се променя, като това ще е заложено във всяко ниво поотделно и ще е пресъздадено по великолепен начин. Хе-хе, да видите как сме направили стъклата! О, мисля, че това ще ви хареса - начинът, по който се разпадат и пръскат на малки късчета, дупките които остават във тях. почакайте да ги видите само. Въпреки това се очаква, че играта ще може да върви на 300-400 MHz с Voodoo3.

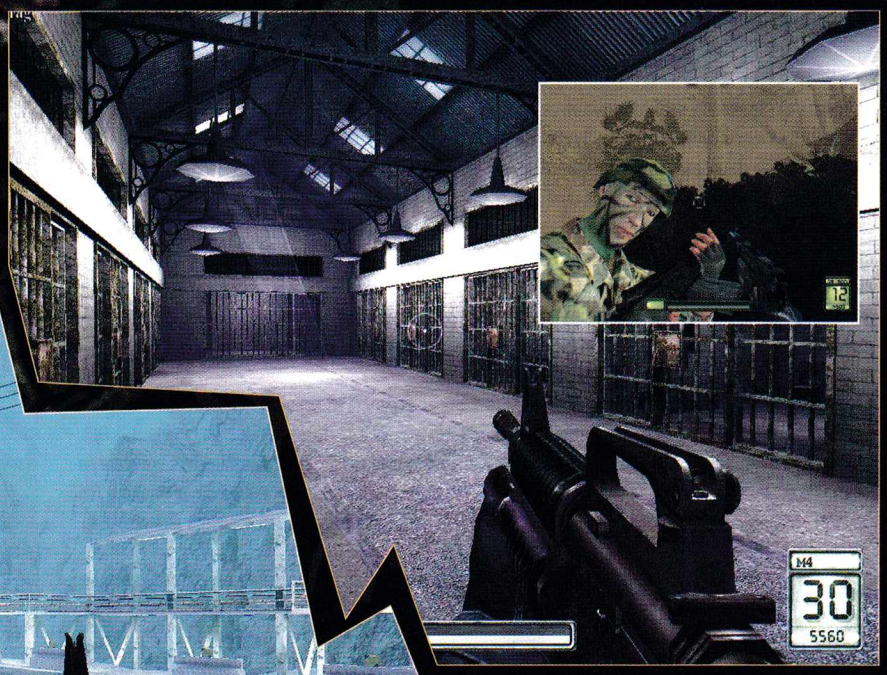
- Да бе, да, а аз съм Дева Мария. Но, както и да е - кажи ми нещо повече за оръжията, предвидени ли са пак някакви нелепи измислени пушкала, както беше в SoF?

- Да, ще ви кажа, но предлагам да го направим по пътя, хеликоптерът вече ни чака на площадката за излитане.

Тръгваме. Побутвам го да върви пред мен. Не че се притеснявам, но не ми се ще да рискувам. Изненадите за днес ми стигат.

Опитвайки се хем да говори на мен, хем да върви напред моят гид заситня отпреде ми, смешно въртейки глава в двете противоположни посоки. Не ми е кой знае колко жал.

- Засега се предвиждат 14 оръжия и 10 вида гранати. Повечето ще имат и алтернативни режими на стрелба. Всички те ще бъдат реално съществуващи, край на измишльотините. Все още се доправят и синхронизират някои показатели като щета, точност, разсейка. Иначе са общо взето стандартните - нож, пистолет, узи, калашник, помпа, снайпер… Ще добавим и някои от по-новите оръжейни разработки, но засега не е ясно кои точно. Базука обаче не се предвижда да има.



Стигаме до площадката. Въздушната струя ме блъска. Какъв кеф, Господи! Сякаш ми издухва махмурлука. Едвам надвиквам свистенето:

- Кога ще излезе играта?

- Ако всичко мине по план - най-късно в началото на следващата година.

Поглеждам към ситнежа и установявам, че ми е симпатичен. Протягам му ръка:

- Следващият път, просто ми пратете покана, става ли?

Той се усмихва. Връщам му жеста и скачам в хеликоптера…

София, България, 2001 / 12:03

В редакцията цари погром. Все пак се оказа, че кашонът не е бил толкоз добре скрит, колкото си мислех. Който търси - намира. Каква ирония, точно аз да забравя подобна азбучна истина. Няма работоспособни колеги. Положението е критично. Еех, какво ли да ги лъжа когато се освестят след седмица. Но това сега не е важно. Трябва да се спаси броя, да се спази срока. Почвам да премятам разни имена, които да заместят старите пушки. Сещам се едно. Cabal!

Вдигам телефона и набирам. Отсреща някой вдига и един добре познат глас отговаря, а аз, колкото се може по-зловещо изръмжавам:

- Удариха ни! Идвай веднага…

- Производител: Westwood
- Разпространител: Electronic Arts
- Интернет: www.westwood.ea.com
- Дата на излизане: Начало на 2002 год.
- Очаквания: Големи
- Жанр: Екшън от първо лице
- Автор: Groover

Command&Conquer Renegade

Не ви ли се е искало някога, докато играете любимата си стратегия в реално време да се пъхнете в кожата на някоя супер единица и да сеете смърт и разруха сред базата на противника? Да посичате врага недосегаем за куршумите му и с хитрост и ловкост, неприсъщи за гениален военен стратег? Да взривите командния център и след това със спрей да пишете неприлични надписи по тоалетните на вражите войници и така да скапете допълнително ниския им морал? Ако вече сте се оплезили, от крайчетата на устата ви са се проточили две вълнуващи се лиги, а червената мрежа по очите ви пълзи усилено към зениците, значи сме от една партия! Искам! Искаам! ИСКАААААМ! ААААааарггггxxxxxx

/десет минути по-късно/

Извинете ме, поувлякох се малко. Това, което неуспешно се опитах да опиша, беше идеята, залегнала в главите на създателите на C&C: Renegade. Да направят екшън, който се развива във Вселената на Command & Conquer. При това акцентът да падне върху епичните битки между NOD и GDI, а не върху самотния супергерой, който избива целия свят. Поради тази причина играта бе трансформирана от third person във first person. Всъщност колко съм невъзпитан. Крайно време е да ви запозная с вашето алтер-его в C&C: Renegade. На почитателите на стратегията, този младеж вече е повече от познат. Става дума за Капитан Nick "Havoc" Parker. Командосът е известен с коланчето си с експлозиви C4, които ще стигнат да се взриви половин Афганистан. Какво да го правиш, обича да разрушава разни неща човека.

Играта

В ролята на Havoc ще минете през 11 огромни мисии, през които ще се биете на страната на GDI, срещу злите NOD. По-специално ще се опитате да разберете, какво представлява организацията The Black Hand и каква роля й предстои да изиграе в бъдещето на вашия свят.

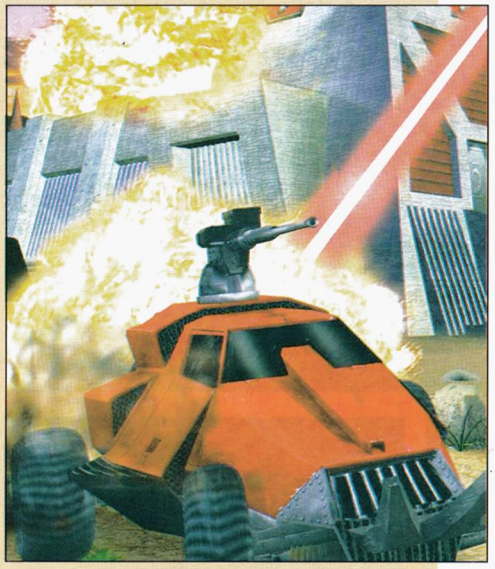
Преди да навлезем малко по-надълбоко във Вселената на C&C: Renegade бих желал да кажа, че не трябва да разглеждаме тази игра като обикновен First Person Shooter, а по-скоро като Command & Conquer заглавие. Всичко е подчинено на логиката на този свят. Целта на Westwood е докато играете

да се чувствате част от нещо много по-голямо, много по-мащабно. Да усетите колосалния размер на конфликта между двете враждуващи сили. Всичко това ще можете да усетите докато играете соловата кампания на играта. В нея вие ще бъдете само една брънка от военния план на генералът някъде-там-горе, който планира операцията. Вашите действия ще влияят директно на дадената битка и така ще можете да минете някоя нива по няколко различни начина. Например в една мисия ще видите как бреговата охрана на NOD, състояща се от различни кули не дава на корабите на GDI да стоварят войска в района. Въпреки че вашата основна задача е много по-различна и няма нищо общо с тази случка, вие можете да помогнете на съюзниците си. Ако обезвредите противовъздушните установки, някой може да се седи да прати Orca хеликоптери, които да бомардират кулите и корабите от своя страна да стоварят пехотинците на брега, които от своя страна да ви помогнат. От информацията, която успях да намеря в Интернет, останах с впечатлението, че кампанията ще бъде голям купон. Ще управлявате танкове, ще крадете хеликоптери, ще имате дори и нощна мисия, където ще трябва да превземете добре укрепена база на NOD. И всичко това ще се развива във Вселена, изцяло подчинена на Command & Conquer правилата. Например ако успеете да взривите Hand of Nod пешаците, които ви тормозят, ще изчезнат яко дим. При успешен опит за взривяване на рафинерията на противника, неговите съпротивител-

ни сили ще намалеят драстично (няма да има откъде да събира пари за войска). Обезвредете генераторите на енергия и с удоволствие ще отбележите, че някои защитни съоръжения, като Obelisk-ите например, вече не функционират. Всичко това придава на играта една много по-различна атмосфера от тази в другите First Person Shooter-и.

Вселената

Предполагам, че е излишно да споменавам, че сградите и единиците в играта, ще изглеждат точно така, както в стратегиите Command & Conquer. Само че този път всичко ще бъде 3D моделирано. В сградите ще може да се влиза и освен стандартните действия като взривяването им, ще можете да водите тежки битки в тях. Някои постройки ще имат до шест подземни нива, други ще имат изцяло функциониращи елеватори и компютри. От Westwood обещават високо ниво на интерактивност в сградите. Дали обещанията им ще станат реалност обаче, ще разберем едва когато C&C: Renegade излезе. Едно нещо, обаче, се знае със сигурност и това е арсеналът в играта. Оръжията ще копират тези, които се намират на въоръжение в Command & Conquer. В Renegade няма обикновени лазери, има Obelisk модули. Стандартните огнепръскачки, снайпери, гранатохвълачки ще бъдат само част от огромния арсенал от 22 оръжия, които ще ползвате по време на военните действия. Не е забравена и главната атракция - експлозивът C4, който има три модификации по отношение на начина на детонация - когато врагът доближи в определен периметър, след определено време и дистанционно. Едно от най-интересните нови пушкала се нарича Tiberium auto rifle. Тя стреля зелени откоси, които продължават да нанасят вреда в продължение на няколко секунди, след като целта бива уцелена. Ако не умре, войникът се превръща във visceroid, който веднага тръгва да атакува най-близката единица.



Машината

За да облекат визията си в атрактивна визуална опаковка, Westwood са решили да създадат собствен 3D engine, който да бъде специално пригоден за нуждите им. Както вече се досещате, в играта ще има огромни отворени пространства, което предполага показването на огромно количество полигони по едно и

също време. Влизането в сградите пък предполага възможност да моделирате затворено помещение с много детайли. Разработката на engine-ът продължило дълги три години. Резултатите от тях са спорни. Добрата новина се отнася до физиката в играта. След дълги спорове, в Westwood решили да създадат реалистичен физически модел в играта, въпреки че това би означавало да загубят много време в моделирането на поведението на множеството превозни средства в играта. В Renegade ще има значение дали карате някое малко бъги 4x4 или се качвате на огромен танк. Бонусът към реалистичната физика е и балистичната крива, която куршумите ще описват. Споренят момент е в качеството на графиката в играта. Според колегите, които са виждали играта в действие всичко изглежда адски добре. Ако трябва да се вярва на screenshot-овете към Renegade, обаче, картинката не е толкова розова. Само ще ви припомня, че Return to Castle Wolfenstein ще излезе горе-долу по същото време, както и C&C: Renegade. Ако вземете предишния брой на списанието ще можете да видите каква е графичната разлика между двете заглавия. Всъщност този въпрос няма да е толкова важен, ако играта предложи този gameplay и мутлиплеър, който обещават.

Многополезвателен режим

Ето че стигнахме и до този основен момент във First Person Shooter-ите. Тук Westwood са ни приготвили една много приятна изненада. Наред със стандартните режими на игра Deathmatch и Capture the Flag е включен и уникалният "Command & Conquer". Какво представлява той? Представете си две съвсем функциониращи бази от стратегическата игра. В тях си има генератори на енергия, казарама, рафинерия с харвестър и т.н. Сложете във всяка една от тях отбори от по няколко човека и им дайте задача да разрушат чуждата база. Правилата на играта си остават както в стратегията. Харвестърът отива до близкото находище от тиберий, товари и пристига в рафинерията. На всеки пълен цикъл вие и вашите хора получавате определено количество пари. Допълнителен източник на средства са убиването на враговете ви, както и от сандъците, които ще са разхвърлени из нивата. С тях можете да си купите по-модерни оръжия, различни машини и т.н. Ще можете да избирате между четири класа - Minigunner, Heavy Weapons, Specialist и Engineer. Всеки един от тях има четири степени - Grunt, Officer, Special Forces и Boss. Оръжията за по-високите класове ще бъдат много по-ефикасни, което е достатъчно голям стимул да драпате със зъби и нокти нагоре по стълбицата. Преминаването на по-високо ниво в служебната стълбица е съпътствано с големи парични разходи. Това ще ви кара да избирате между повишение, закупуване на нова техника (като някакъв лек танк) или да събирате пари за ултимативното оръжие. То е във вид на Ion Cannon ако играете от страната на GDI или на Nuclear Strike за GDI. Веднъж купили тази екстра, ви остава да поставите излъчвател върху базата на врага и да пуснете еквивалента на Армагедон върху нещастния ви противник. Изглежда лесно на пръв поглед, но опитайте се вие да минете през Tesla Cannon-ите и тогава ще си говорим. Също така, ако противникът успее да обезвреди излъчвателя навреме победата ви се разминава яко дим и остават проблемите от изхарчените без никаква полза пари.

И в мултиплеър важат икономическите механизми на Command&Conquer. Ако успеете да унищожите заводът за производство на бойни машини, противникът няма да може да произвежда превозни средства. Ако сте невнимателни и унищожат вашата рафинерия, притокът на пари секва и т.н. Не знам за вас, но на мен всичко това ми звучи като десетки часове, прекарани в близкото клубче с групичката, с която редовно играете CounterStrike.

Заключителни слова

Като цяло C&C: Renegade изглежда изненадващо добре - ако Westwood успеят да превърнат в действителност всички техни обещания, ще станем свидетели на едно наистина добро заглавие към края на годината.

Pool of Radiance 2

- Производител: SSI
- Разпространител: UbiSoft
- Интернет: www.poolofradiance.com
- Системни изисквания: PII 500, 128 RAM, 16 VIDEO
- Жанр: Ролева Игра
- Автор: Alex III

PoR2 - от близо година само звукът от произнасянето на това заглавие пораждаше трепет в сърцето ми. Първото RPG, което да пренася правилата на третата ревизия на D&D на компютърния екран. Игра, за която авторите обещаваха нечувана интерактивност, заплетена история, красива графика и пленяващ геймплей. За мен това беше най-очакваното RPG за тази година. Представете си вълнението ми, когато един ден разбрах, че играта не само е излязла, а вече се намира в редакцията. Достатъчно трябва да ви говори фактът, че в кратката схватка с Whisper за плячката победих аз - въпреки неравностойността на физическите дадености (той разполага с около 60 кг телесна маса в повече).

И ето, прибирам се у нас и започвам да я инсталирам (по-късно се оказа, че съм извадил късмет при инсталацията, но за това - малко по-надолу). Изчаквам чинно двата диска да се изкопират на харда, после с трепет щракам върху иконката на лелеяната игра. Започва да зарежда, и после... Ъ! Ама к'во е т'ва, бе? Защо работите изглеждат толкоз странно? Защо насича така безобразно, че даже менюто почти не функционира? Какво пак му стана на компютъра ми?

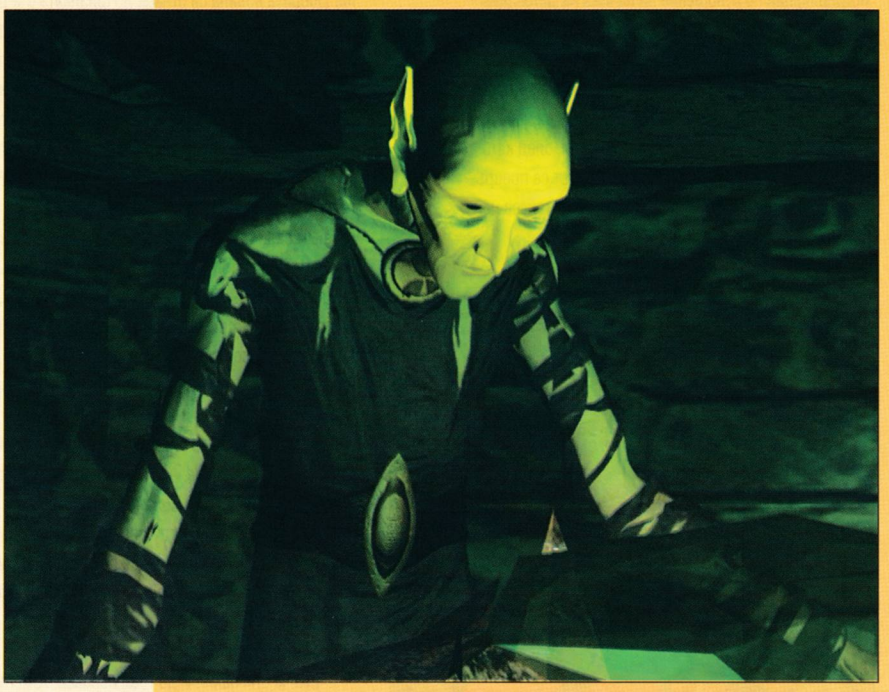
Вглеждам се малко по-внимателно в екрана, и забелязвам дефекти в изображението, характерни за дядото на 3D ускорителите - Voodoo 2. Аз, да знаете, съм една от онези носталгични и наивни души, които все още държат гореспоменатия хардуер в някой слот на компютъра, с твърдата вяра, че някой ден ще се върнат към старите игри, и с убеждението, че даже ако не помага кой знае колко, старичката видеокарта поне не пречи. Оказа се обаче, че последната мисъл е дълбоко невярна. По неизвестна причина, ако PoR2 открие Voodoo в конфигурацията ви, решава да използва него, а не примерно нещастния GeForce 2 GTS, който случайно се е озовал наблизо в качеството на основна видеокарта. И просто няма начин да обясните на играта, че е изпаднала във фатална заблуда по отношение на това кой е подходящият хардуер за рендиране на 3D сцени.

След като ми омръзна да действам с убеждение, реших въпроса веднъж завинаги, като изтръгнах от мястото му достопочтения 3DFX. След като остана само една видеокарта, слава богу, творението на SSI най-сетне се вразуми, и тръгна с (малко) по-прилична скорост.

Кратка справка с интернет ми даде да разбера, че късметът ми се е проявил в най-подходящия момент, предвид факта, че реших да инсталирам играта на C: диск, защото тя и без това другаде не може да бъде инсталирана. Косата ми обаче окончателно се накъдри, когато се оказа, че съм двойно по-голям щастливец задето още не съм се опитвал да я деинсталирам. Попаднах на няколко доста зловещи разказа за това, как заедно с продукта на SSI си е отивала информацията от цели дискове. За да избегнете гореописаните проблеми, най-хубаво използвайте пача за играта, който можете да намерите на диска на списанието (или в мрежата, разбира се).

Тези премеждия обаче така и не убиха желанието ми да играя PoR2. Затова, след като се прекръстих три пъти и си плюх в пазвата против уроки, се престраших да я пусна отново. Естествено, започнах с обучаващата част.

Още там ми станаха ясни няколко характерни особености на продукта на SSI. Първо, доброто ниво на графиката - героите и враговете им са представени от детайлни триизмерни модели, анимирани с много усет и характер. Споменаване заслужават и красивите ефекти, които придружават правенето на магии. Останалата част от света идва във вид на готови, рендерирани фонове - точно както в Baldur's Gate. Художниците на SSI обаче, явно не са



вложили необходимото старание в изработването им, защото сравнено със сътвореното от хората на Black Isle, това, което PoR2 демонстрира, изглежда някак... стерилно, сиво, без детайли и запомнящи се черти.

Другото, което tutorial-ът илюстрира много картинно, е отвратителният интерфейс. "Достойнствата" му са много, но аз смятам да се спра на найдразнещите. На първо място, това е невъзможността да се избират героите по нормален начин. Можете да командвате или всичките си хора наведнъж, или само един от тях. Ако искате да придвижите примерно двама заедно - съжалявам, пишете обяснително писмо и молба до авторите на играта, защото иначе просто няма да се получи.

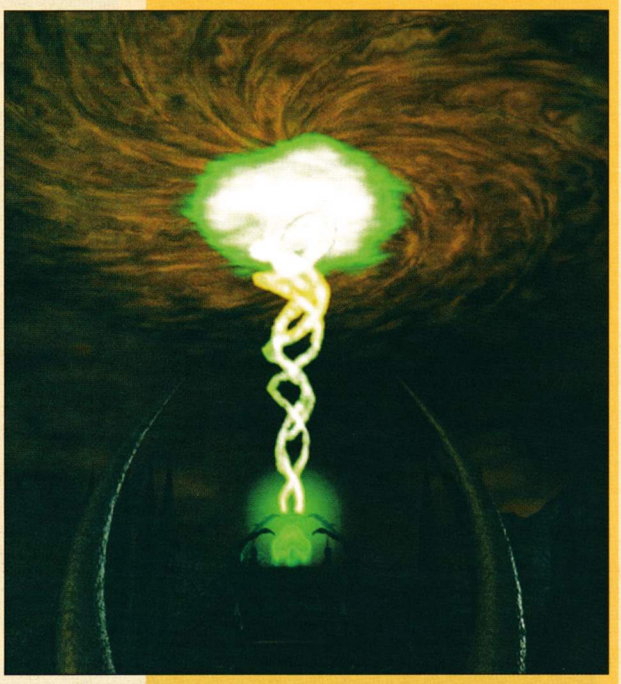
Друг проблем е начинът на използване на предмети, заклинания и оръжия. Всичко става с помощта на контекстни менюта, които при това не са на едно ниво. Т.е., ако искате да използате еликсир за лекуване примерно, трябва да щракнете върху героя си с десния бутон на мишката, да изберете "inventory", после от новото меню - "magic", и чак накрая - "healing salve". Представете си сега, че трябва да го направите за ограничено време по време на битка, докато играта толкова зверски насича, че курсорът на мишката прескача през десет сантиметра по екрана, а всеки път, щом излезе от подменюто, то се затваря и трябва отново да го целите с почти неизползваемата мишка. Въобще не бива да се изненадвате, ако това често става причина да си загубите хода. Не бива и да ви ядосва особено, защото... Абе не е хубаво на човек да му побелява косата преди да е навършил 20 години, нали?

Сред останалите фрустриращи особености на интерфейса веднага се нареждат липсата на клавиши за основни функции като показване на картата, примерно, и отказа на клавишите, които все пак ги има, да работят, докато мишката ви се намира върху някоя част от интерфейса, а не в основния прозорец на играта.

Огорчен от несгодите, но все още не отчаян, реших да премина към същинската игра. А как започва тя? Естествено, с генериране на герои.

Тук, след като се запознах с начина, по който авторите са адаптирали правилата на настолното RPG към нуждите си, и без това натъртеното ми желание да харесам играта получи сериозна рана.

Основната сила на третата ревизия на D&D е в гъвкавостта на персонажите, които можете да създавате. Това се постига със системата от skill-ове и feat-ове, която заменя твърдите ограничения, свързани с класовете и расите, присъщи на AD&D в предните му версии. Skill е умение, което има степени на владеене. С качване на нива можете да разпределяте в него точки за развитие, и да подобрявате по този начин героя си като цяло. Feat пък е особеност на персонажа, която или я има, или отсъства. С качването на нива, героите получават правото да придобият нови feat-ове. Огромното предимство на D&D версия 3 е в това, че почти няма ограничения за това кой какви skill-ове и feat-ове може да придобие. Ако решите, че искате да си направите магьосник, който да се бие с двуръчни брадви и да владее акробатични трикове за объркване и обезоръжаване на противника - няма проблем, можете да си го направите.



Това обаче го има само в теорията. На практика в PoR2 всеки клас персонаж има твърдо зададен път на развитие. Всички избори за това кои точно умения и с по колко точки да се усъвършенстват при вдигане на ниво са ви отнети. Някой вече ги е направил вместо вас. Това значи, че вместо да получите възможността да си направите персонаж(и) по собствена преценка, трябва да трамбовате по отъпканата пътека, прокарана от някой друг. Всички крадци 5-то ниво, да речем, ще имат едни и същи умения. Е, добре, тогава, питам аз, къде отива role!aying-ът?

Единственият избор, който ще имате, щом някой от героите ви достигне точките за да спечели ново ниво, се изразява в това в какъв точно клас искате да вдигнете нивото му. Добре поне, че тази особеност на новите правила е запазена. Така не е проблем да си направите примерно крадец пето ниво, който по съвместителство е още рейнджър трето

www.workshop.netbg.com

и поп второ ниво (друг е въпросът, доколко подобен персонаж би се справял смислено в играта... внимавайте по колко класа и с каква разлика в нивата развивате, защото нищо чудно да започнете да губите част от опита, който ви се полага).

Друго предателство спрямо духа на настолната игра са оръжията, които хората ви могат да използват. Тук, вместо всеки да може да се бие с (почти) всичко в ръце, в зависимост от класа на персонажа съществуват сериозни ограничения. Най-ощетени са крадците и магьосниците.

А, като споменах магьосници, и се сетих за още няколко неприятни момента, свързани с тях. Първият е, че в PoR2 клас Wizard няма. Вместо него са сложили Sorcerer. (Впрочем, напразно бихте търсили и бард или друид - изключително интересни персонажи като за настолна игра, но за съжаление сметнати за излишни от дизайнерите от SSI). Попове те също са преминали през някаква метаморфоза, според която не е необходимо да приготвят заклинанията си с молитва предварително, ами ги правят на същия принцип, като Sorcerer-ите - без да им се налага отнапред да избират кои точно магии да държат в готовност. Магическата система няма нищо общо с дълбочината и изчерпателността, която намираме в Baldur's Gate да речем. Няма да ви се случи да водите примерно магьоснически двубой в смисъла, в който той присъстваше в игрите на Black Isle. Освен това, възможността да спите на практика на всяка крачка отнема и стратегията, така присъща на разиграването на герой, който може да прави заклинания. След като знаете, че можете по всяко време да ги възстановите без да плащате никаква цена, няма смисъл да пестите магиите си.

Следващото разочарование дойде, когато се опитах все пак да си генерирам герой, и видях как точно се определят статистиките. Сила, ловкост, издръжливост, интелект, мъдрост, харизма - всеки от тези атрибути има място и значение, и не може да бъде пренебрегнат без да доведе до сериозни проблеми... Или поне така е по принцип, защото в PoR2

част от тях са практически безсмислени за повечето персонажи. Умен боец? Привлекателен рейнджър? Смях, братче - никакъв смисъл няма човек да си хаби точките за подобни работи - в играта просто уменията и/или ситуациите, когато подобен герой би могъл да се прояви, отсъстват. Обаче, за да компенсират тази особеност на творението си, авторите са дали критично малко точки за разпределяне между статистиките - общо 73, които трябва да отидат на 6 различни места, като всяка стойност под 10 започва да дава отрицателни ефекти. При това, ако се опитате да вдигнете атрибут над 14 (или 16), трябва да хабите свободните си точки по 2 (и съответно - 3) за една. Просто не си струва. Което пък от своя страна значи, че практически нямате избор как точно да устроите персонажа си.

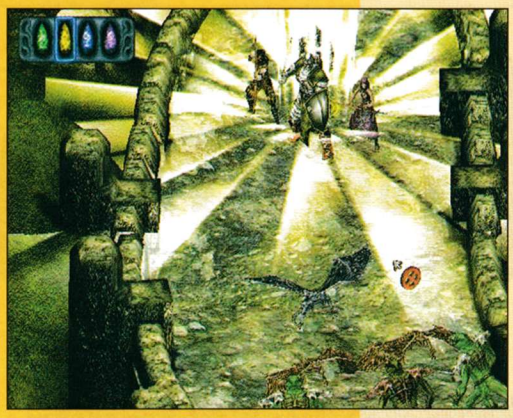
За да ви спести даже и това мислене, обаче, екипът на SSI ви е предоставил избор между 6 готови героя. Макар и сами по себе си доста безумно направени, те са за предпочитане пред тези, които сами можете да генерирате, просто защото имат по повече точки в статистиките, отколкото на вас е позволено да сложите.

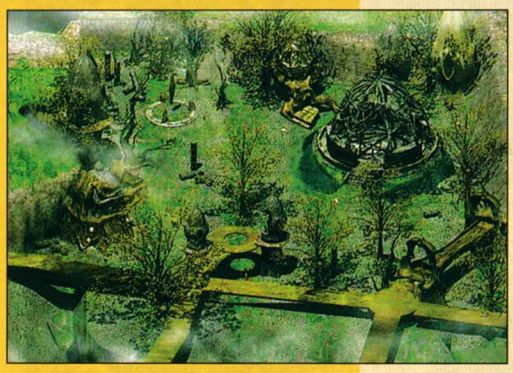
"Въпреки всичко това играта може би е увлекателна и разнообразна. Да видим какво ще се случи сега" - мислех си аз, докато чаках да се зареди първата карта. Уви, оказа се, че отново ме чака разочарование. Не случайно подзаглавието на PoR2 е Ruins of Myth Drannor. Както разбрах по-нататък, крайна сметка, творението на програ-

мистите от SSI представлява един грамаден dungeon crawl, изпълнен по правилата на D&D, ревизия 3.

Не, недейте да отписвате играта. Тя е един добре направен dungeon crawl. Вярно, развалините на Мит Дранор не са моделирани от истински игрални карти от книгите за настолното RPG, както обещаваха авторите навремето, но въпреки това си имат атмосфера. Освен това, отклоненията от правилата, допуснати в другите области, се компенсират в голяма степен от точността на пресъздаването на битките. Тук действието се развива на ходове, и всичките екзотични специални случаи при тях, от типа на attacks of opprotunity, flanking и отчитане на прикритие, са налице. Боевете са интересни и предлагат доста възможности за влагане на мисъл и тактика. За съжаление, концепцията си има и слаби страни. Подземията са огромни, но сякаш повтаряеми, изпълнени с еднообразни противници, и скоро човек придобива чувството за deja vu, щом срещне десетата поред тълпа от оживели мъртвци. Освен това, заради тромавия интерфейс, на моменти действието тече безумно тегаво и бавно. Да не говорим пък за яда, който ме обзема, когато трябва да преиграя четвърт-часова схватка отначало, защото играта е решила да забие тъкмо когато последният зъл е опънал петалата.

Още нещо, което ми направи странно впечатление - предметите, които дизайнерите на играта са решили да разхвърлят из нивата. Тяхната оценка за ценността на инвентара доста се различава от моята собствена, пък и от всичко, което съм виждал досега. Под





път и над път се намират предмети, които вдигат примерно някой атрибут, отварите и магическите свитъци идват в индустриални количества, докато да речем в началото е доста трудно човек да си намери смислени оръжия.

Макар и на пръв поглед произволен, в контекста на безкрайното бродене из тъмниците, изборът на умения за героите в крайна сметка се оказва логичен. Тук обаче неприятно впечатление прави неравнопоставеността на част от уменията, и оттам - на героите, които ги използват. С изненада открих, че крадецът например като цяло печели съществено повече опит от останалите персонажи, само защото притежава уменията за обезвреждане на капани и отваряне на ключалки. Когато ги използва, опитът, който идва от това действие, той получава само за себе си. Затова е уместно да помислите дали не искате да си направите персонаж, който да развива класа крадец успоредно с някой друг - допълнителният опит ще му помогне да не изостава особено в развитието си от по-обикновените си другари.

Лично за мен PoR2 се оказа разочарование. При това работата не е толкова в многобройните технически проблеми на играта (макар че те са изобилен източник на отрицателни емоции), а в концепцията на играта. Не така си представях наглед амбициозния проект за първото заглавие по новите правила на D&D. В оригиналния си вид те дават неизчерпаеми възможности за импровизация от страна на авторите на приключенията, и са предпоставка за разнообразен и богат на ситуации геймплей. За съжаление, в SSI са сметнали за уместно да моделират в подробности много малка част от тях - само тези, които се използват директно в битка. Останалите са били избутани встрани, или направо пропуснати, и в резултат се е получило нещо, което много ми напомня на един усложнен вариант на Diablo. Безкрайна тъмница, натъпкана с орди врагове, тук-таме по някое съкровище, от време на време - по някой човек/чудовище/влечуго, с които да говорите и които да внесат елемент на приключение в цялата работа... За съжаление, обаче, освен добре анимираните персонажи и магически визуални ефекти, PoR2 едва ли може да се похвали с нещо друго по отношение на оформлението - за разлика от гореспоменатата и родствена по идея Diablo. Музиката и звуците са на доста ниско ниво, само записаната реч на персонажите, с които говорите понякога, придава малко характер на аудио- частта на играта.

В случай, обаче, че си падате по броденето из тъмници, имате представа от третата ревизия на D&D, и разполагате с много свободно време - тогава вероятно PoR2 ще ви хареса, защото ако ви привлича чисто бойният аспект на RPG-тата, няма да останете разочаровани. А, да - и на ваше място бих изчакал да излезе следващият пач, защото без него на моменти играта е почти неизползваема.

70%

Графика:	80%
Звук:	70%
Геймплей:	70%
Интелект:	75%
Мултиплейър:	60%
Прилича на...	
Baldur's Gate	

www.workshop.netbg.com

- Производител: **Pyro Studios**
- Разпространител: **Eidos**
- Интернет: **www.eidosinteractive.com**
- Системни изисквания: **PII 450, 128 RAM, 16 VIDEO**
- Жанр: **Тактическа стратегия**
- Автори: **Don Pepino**

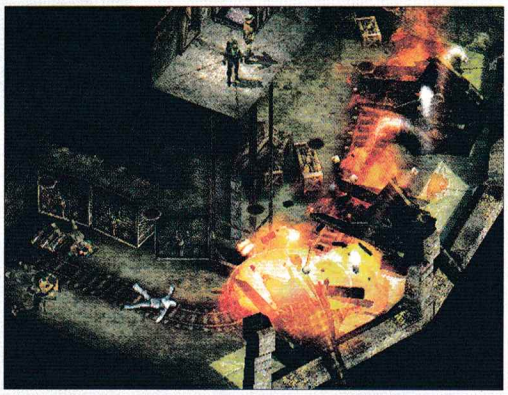
Commandos 2

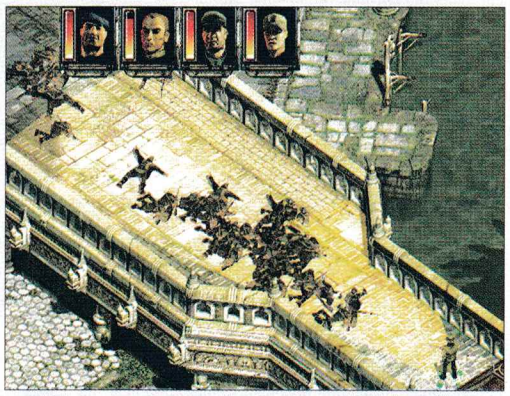
Първото нещо, което се набива в очи след инсталацията на Commandos 2 е обширното "readme", с което PYRO си измиват ръцете, ако играта не върви под Windows 2000. Препоръчват се последните видео-драйвери, DirectX8 и срещи със системния администратор. Истината е, че Commandos 2 върви добре под Windows 2000 дори само с първите две условия, макар честичко да ви "изхвърля". В тази връзка ще ви препоръчам освен "quicksave" (Ctrl+S) да правите и нормален "save" на всяко важно място и то, ако може, по-честичко. Любимият номер на "командосите" обаче, е да ви изритат в Windows точно по средата на някой "save", който след повторно стартиране се оказва, естествено, невалиден. Пригответе си за пълна инсталация поне 2,5 гигабайта свободно дисково пространство и ще си спестите досадното сменяне на дисковете. Commandos 2: "Men Of Courage" е събрала на три диска десет основни и още толкова бонус мисии. Започвате играта със старите ни познайници от предните "серии": зелената барета Тайни, снайпериста Дюк, водолаза-диверсант Финс, шофьора Трийд, шпионина Спууки, "терористката" Наташа, сапьора Инферно и новото лице в компанията-крадеца Люпен.

За разлика от предишните приключения, тук няма тесни "специализанти"- Наташа, също като Дюк, ползва снайпер, а почти всички могат да ползват пушки и прословутия картечен пистолет MP40. Все пак има някакво разграничаване - мините, базуката, огнемета и ръчните гранати са специалитет на сапьора; наркотичните инжекции - на шпионина; кражбите, отвличането на внимание, бързото бягане (такъв спринт не сте виждали!) и катеренето - на крадеца; димните гранати, сълзотворния газ и коктейла "Молотов"- на шофьора; мятането на нож и подводните диверсии - на водолаза; съблазняването на Наташка и т.н.

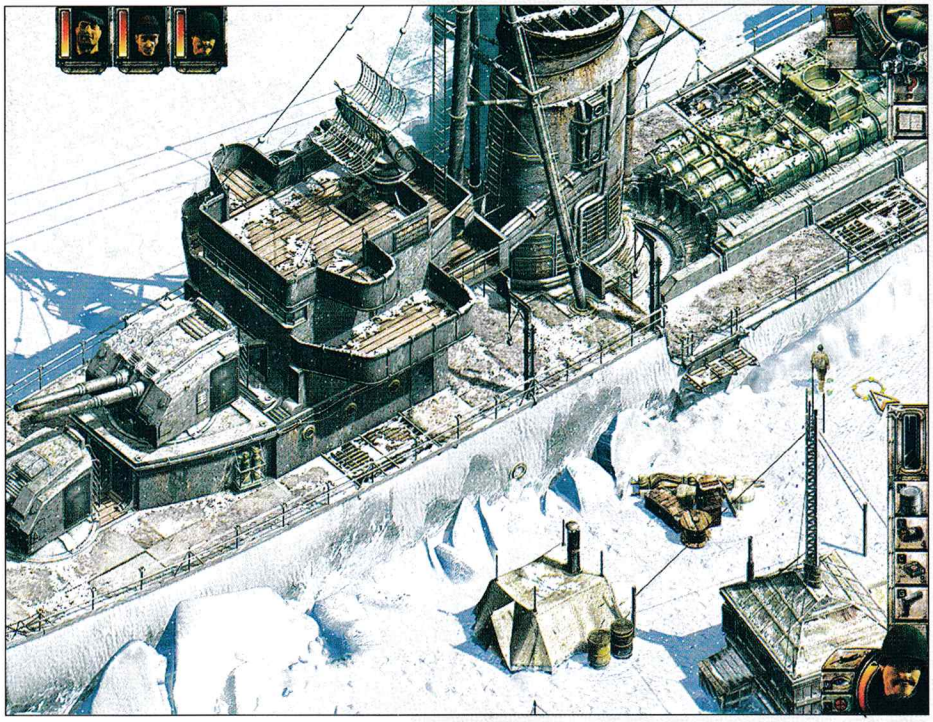
Тук е мястото и да спомена, че има още един неформален член на групата - бултериера Уиски. Той участва само епизодично в играта и играе роля на "куриер" между членовете на групата ви. Всеки може да го повика при себе си посредством ултразвукова свирка и да види в инвентара на песа какви продоволствия му е пратило "другарчето" по оръжие.

Играта предлага старата великолепно изпипана изометрична перспектива с тази разлика, че сега можете да сменяте погледа върху терена, като превключвате между камери, позиционирани от четирите основни посоки (Alt+ лява или дясна стрелка). По същия начин можете да въртите камерата и когато влезете във вътрешни помещения, но този път плавно, защото за разлика от външния свят, този вътре е изцяло триизмерен. Графиката е болезнено красива и няма да видите две еднакви къщи в някое ниво. Светът в Commandos 2 е невероятно жив - птици пърхат в листата, кралски пингвини с крясъци се разбягват при появата ви, достолепни моржове обикалят около подводницата ви, крокодили ви канят на обяд във водата (от тях гледах да съм на поне един изстрел разстояние), акулите и те любезни по аналогичен начин бяха, да ви кажа (ама тях пушка не ги лови) и най вече врагове, колкото ви душа иска. Вашият отбор и компютърно ръководените персонажи са преминали в царството на 3D-то и ще покорят сърцата ви с богатството си от движения. Например Тайни ще скача спокойно през прозореца на втория етаж на улицата или просто ще пренебрегва височините правейки убийствени скокове (видях го да скача от моста над река Куай и от друг подобен на остров Хайфонг). Люпен ще се катери по стълбове и привидно гладки стени със завидна лекота, а



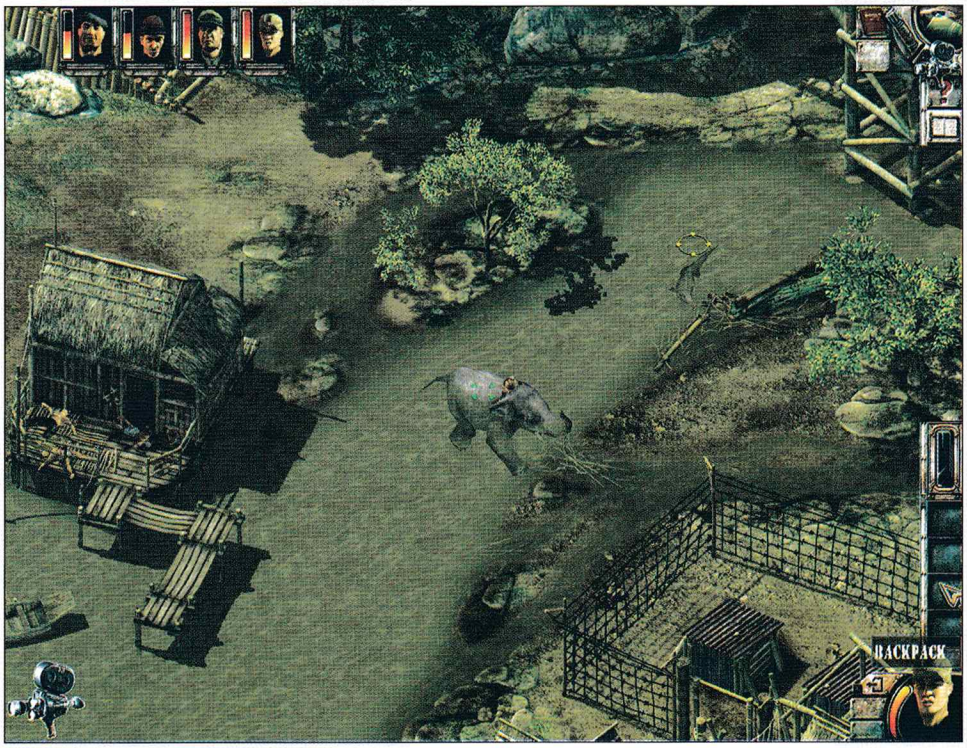


когато му заповядате да легне (Space) ще направи умопомрачителен плонж. Баретата ходи поклащайки се като професионален бияч и когато получи задание да резне на някого вратлето, приближавайки се до него ще смени походката си в стил "котешка стъпка". На не по-малко богатство от движения се радват и NPC-тата (персонажите, които не можете да управлявате). В мисията в Бурма един от монасите непрекъснато си завираше главата в бидето и явно недоволен от видяното (или изпитото?) му теглеше по един шут, след което се преместваше да изучава мивката. В базата на подводниците имаше двама постови, които си бяха (мир на пикселите им) големи дружки - на всяка обиколка щом се срещнеха си махаха свойски с ръце и се събираха за по фас. В затвора Колдиц пък се подвизаваше един пишман спортист, който щом стигнеше до дюшека се подхлъзваше и натъртваше задните си части. В една от стаите дори видях двама настръхнали един срещу друг германци и единият (може и да ми се е привидяло, де) май беше със смъкнати гащи (хехе) - мдаа, какви ли не работи стават по затворите. Всички тези красоти биха били немислими ако играта беше останала изцяло двуизмерна.



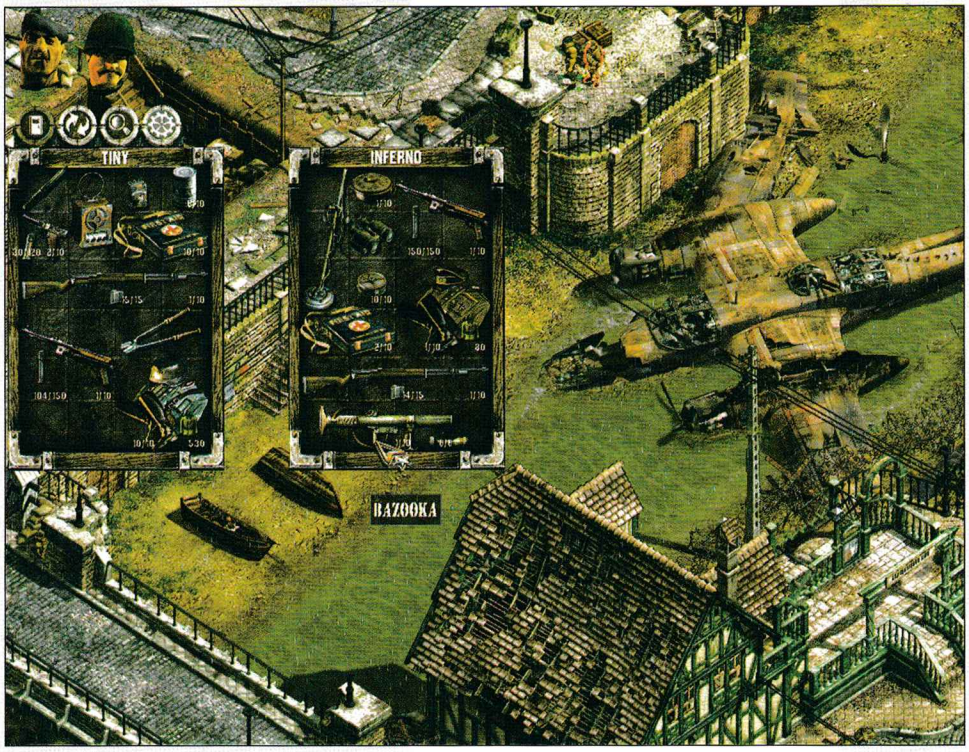
Освен въртене, камерата предоставя и zoom (клавиши "+" и "-"), но той е твърде странен и бих казал дори ефектен, но неизползваем. Опцията не увеличава като в нормална 3D игра а просто "разпъва" наличната визия за да получи нейно уголемено, в резултат на което копието се оказва най-вече пикселизирано. Като минус може да се отчете и прекалено миниатюрният размер на фигурите на персонажите и още по-малкият на редица важни предмети, които след прилагане на въпросния zoom стават дори по-неясни.

Играта започва с две тренировъчни мисии, които представят накратко концепцията за геймплей. Първата е от стария тип - дебни, промъквай се, убивай тихо, изчезвай бързо с някои нови елементи-отваряне на кутии и местенето на съдържанието им в собствения инвентар. Всеки от вашите герои си има походна торба, която побира немалко неща. Така една голяма част от играта се превръща в отваряне на шкафове, сандъци и врати (за някои от които е необходима намесата на шперцовете на Люпен) и местене на оръжия, дрехи и храна от един инвентар в друг (натискате "w" и кликвате върху персонажа, с който искате да правите алъш-вериш). Този елемент внася доста свежест в геймплея, защото наборът от предмети и оръжия е достатъчно богат, за да задоволи зажадналия за новости вкус. Пак в същата мисия ще се срещнем с друго неизползвано досега умение на сапьора - разминирането. За целта Инферно използва детектор за метал и след обезвреждането на малките избухливи противопехотни злобари същия може да си ги прибере (натиснете Shift и кликнете върху обезвредената мина), а по-късно и да ги постави отново.



Втората тренировъчна мисия добавя напълно нов радикален момент в играта. На определен етап, освен основните, ще имате възможност да управлявате и известен брой "приятелски" бойци. Целта е да приготвите засада за неприятелско нападение в района. Разполагате с неограничено време за да заемете подходящи позиции, но щом натиснете бутона за старт враговете ще ви нападнат. Единственият недостатък на този вид забавление е, че докато не сте се провалили поне веднъж няма как да знаете, колко са враговете, откъде ще дойдат и с какви оръжия ще ви нападнат. Такива "засадни" мисии ще срещате в т.н. бонус нива. Докато се шляете из нивото ще намирате из разни шкафове и сандъци малки кафяви книжлета с надпис "bonus". Те ви носят части от снимки или плакати. Когато съберете всички части, след края на редовната мисия ще можете да изиграете и бонус нивото. Можете да проверявате докъде сте стигнали със събирането на парчетата, като кликнете на иконката, представляваща същата тази кафява книжка в горния десен ъгъл на екрана. Най-прекрасната засада е в нивото "Спасяването на редник Смит". Все едно участвате в епизода когато германците нападнаха градчето във филма "Спасяването на редник Райън". Едно влудяващо нападение на около сто, сто и петдесет шваби и 4 танка, в което се борите за живота си. Аз естествено играх със снайперис-

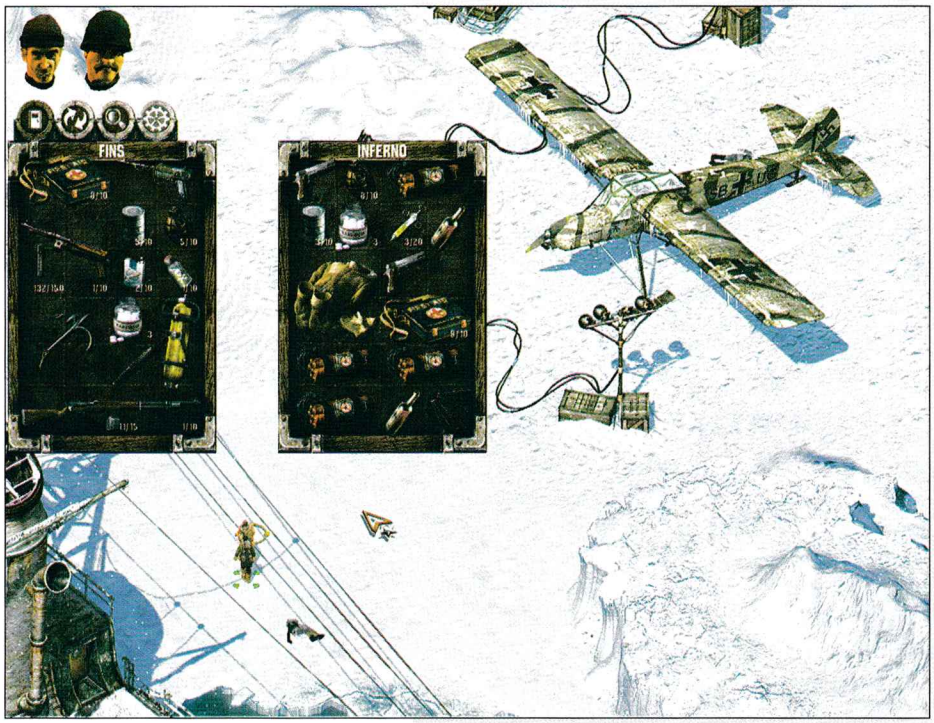
www.workshop.netbg.com



ната им на видимост, която от своя страна се визуализира, посредством оранжев (за враговете е зелен) сегмент съставен от две части, условно наречени от мен: Зона за разпознаване и Зона на сигурност. Когато застанете в зоната за разпознаване на противника (по-далечната крайна зона) той ви пуска един концентриран подозрителен поглед, визуализиран в тънък син лъч. Ако се застоите повече от две-три секунди лъчът ще стане червен и… стрелбата започва. Можете да погледнете зоната на видимост на всеки враг, когато - с натиснат бутон "Return" - кликнете с ляв бутон върху него.

Друга нова възможност е да надничате през врати и прозорци. Когато някой от вашите хора наднича в някакво помещение в горния ляв ъгъл на екрана се появява и изглед на самата стая, който може да се върти с мишката. Просто селектирайте някой друг от героите си, посредством горещ клавиш и като изчакате благоприятно разположение на постовите - влизайте. Тук е моментът да ви светна за един начин ефективно да използвате автоматичния режим на стрелба. Ако искате да използвате

та и петдесетте ми попадения бяха най голямата награда за усилията ми. Тук за пръв път се сблъсках с проблема на снайпера от филма на Спилбърг - просто не можеш да стреляш достатъчно бързо. Противника разполагаше с гренадири, които от двайсетина метра безпогрешно вкарваха осколъчна граната в прозореца, от който стреляше моя славен снайпер. Затова пък на десетото преиграване аз безпогрешно се научих да разпознавам маслинено-зелените им униформи. Всички други бонус мисии малко бледнеят в сравнение с тази. Някои я надминават, може би, само по трудност. Всъщност, когато играете на нормална трудност играта е лесна, че чак досадна. Може би, за да се хареса на хора с различни вкусове, екипа от PYRO е дал на играча множество алтернативи за изпълнението на мисиите. Можете да сипвате приспивателно в пиячката на враговете, да го слагате в месо и да го подхвърляте на кучетата пазачи, да зашеметявате, заслепявате и нокаутирате врага къде с гранати, къде с ритници, да го ограбвате и да прилагате разнообразни "нежни" способи. Още повече, че "внимателното" отношение към вразите се точкува положително в края на нивото. Лошото е, че всички тези лигави способи за разправа с противника костват много време и нерви, а нерядко завършват трагично. След като бях навързал половината персонал на един немски противолодъчен кораб, някой от останалите патрули ги беше намерил и развързал. Това беше последната ми проява на хуманност в "Men Of Courage". До края дори да ми се случеше да завържа някой враг, то той биваше незабавно екзекутиран като превантивна мярка. В изпълнените мисии имах винаги максимални точки на "унищожени врагове", "време за изпълнение", "изпълнени задачи" и донякъде на "посетени места". Подобен брутален войскови подход беше напълно оправдан поради факта, че вашите хора са БЕЗСМЪРТНИ. Дори да са настъпили мина, достатъчно е до тях да се доближи съекипник с аптечка (а такива се търкалят с тонове) и да им забие една възкресяваща инжекция, която възвръща здравето напълно. Всеки командос може да носи определен брой предмети от даден вид. Например патроните за пушката не могат да надвишат петнадесет. Ако персонажът ви не ползва пушка, но така или иначе е намерил пушка с патрони в нея, може да вземе само пълнителя и после да го даде на този, който има нужда. Вече разполагате с възможност да поставяте подчинените си в бойна готовност и да се занимаете с други проблеми. Те ще застрелват автоматично всеки, навлязъл в зо-



пушка например, преди да влезете някъде просто изберете пушката (със "F"), след това деселектирайте с десния бутон на мишката. Когато застанете пред вратата първо погледнете вътре или оставете някой да гледа през прозореца (ако има такъв). За да влезете трябва да натиснете "Shift" и да кликнете върху вратата. Когато влезете вътре натиснете "Ctrl" и ще се появи мерникът на оръжието ви. Застреляйте най-опасния си враг и без да отпускате control-а кликнете с десен бутон в посока към най-многобройната паплач - ще се появи зоната ви на видимост и всеки враг, попаднал веднъж там, ще бъде застрелян накъдето и да хук-

не. Ако се появят още врази от друга посока просто преместете зоната на видимост с ново кликване с десен бутон.

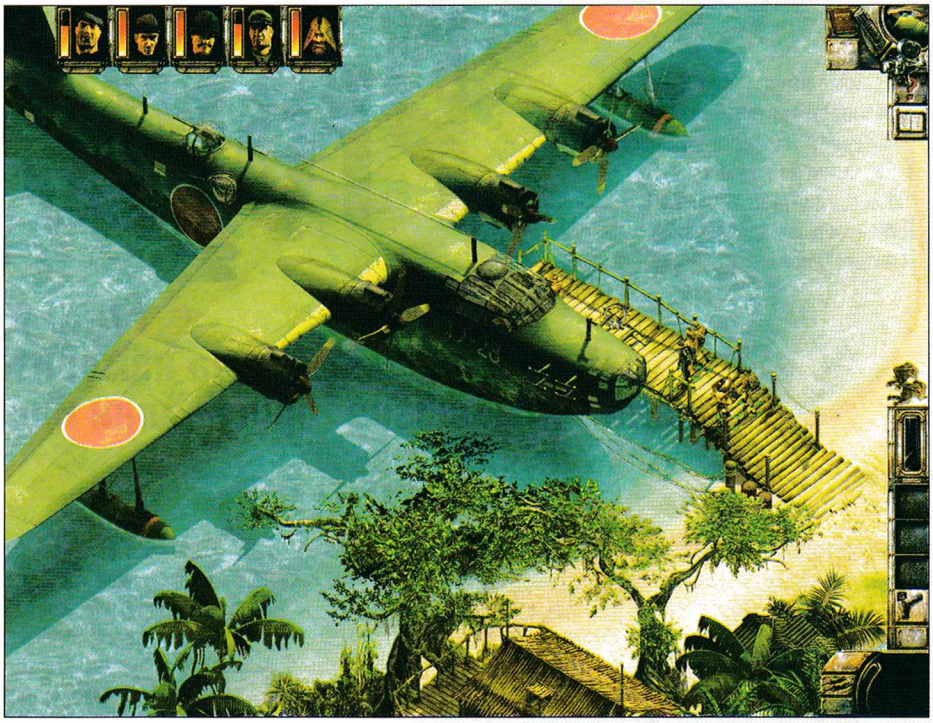
Подопечното ви отделение нехранимайковци вече разполага със скали за умора и за въздух. Когато се гмуркате скалата за въздух показва още колко време можете да прекарате под вода без опасност за здравето. Когато се катерите пък, скалата за умора ще показва още колко остава до момента, в който ще се проснете безславно в краката на някой патрул.

Друга екстра е да хвърлянето на коктейли "Молотов" и гранати през прозорците. Ако направите комбина с втори човек, който шпионира през вратата миризмата на печено и воят на врага дълго ще радват ноздрите и ще галят ушите ви.

Вашият крадец си има за приятел малък мишок, който също като кучето отвлича вниманието на пазачите. Повечето от хората ви шофират, но - както и досега - това не ви носи кой знае каква полза. Затова пък може да шофирате слон! Отначало се опитах да го подкарам с мишката на Люпен, но дебелокожия се оказа придирчив към компанията си.

В този ред на мисли трябва да се отбележи като новост носенето на вражи униформи. Обикновено се снабдявате с тях от наличните трупове и можете да натрупвате еднотипни униформи, докато индикатора им откаже да натрупва. Този показател се изразява в секунди, през които войникът може да носи униформата преди тя да изчезне. Това ще е от голямо значение сред ледовете на Антарктика, където без топла дрешка на вашият водолаз бързо-бързо му изкапват зъбките от студ.

Слабост на геймплея обаче е, че повечето мисии можете да изпълните с един или двама души от екипа си, а - ако не дай си боже - изпуснете някое парче от бонуса ви чака крайно неприятно

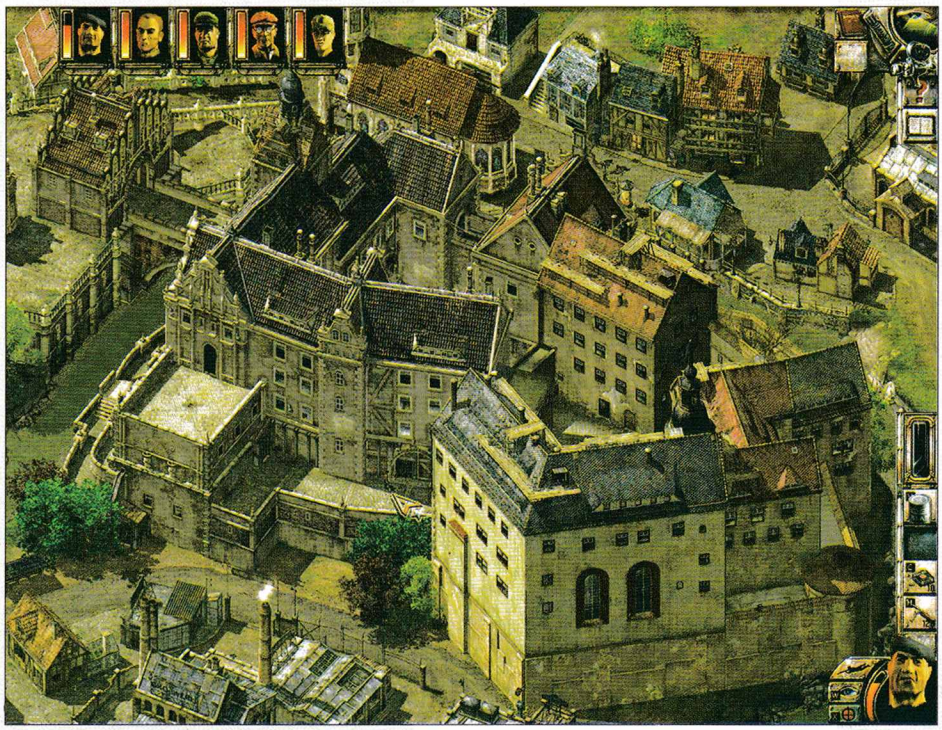


повторно обикаляне на нивото.

Изкуствения интелект на противниците ви е на все същото ниво на кокошка порода "Родайланд" - кажеш му "яж", той захапва и не пуска докато не му потече мозъка през ушите, кажеш му "бум" и той си скъсва врата за да види какво става (за това му помагат умело поставените мини и засади). Няма нито една мисия, която поне малко да се доближава по трудност и оригиналност до нивото с пленяването на генерала от "Beyond The Call Of Duty". В интерес на истината трябва да отбележа, че противниците ви няма да реагират по един и същи начин, колкото и да преиграваме една сложна бойна обстановка.

Озвучаването не е мръднало и на крачка от това в предните епизоди и причината, според мен, е, че то винаги е давало пълна и изчерпателна звукова картина на бойното поле. Мисиите се редуват с прекрасни междинни анимации. Всички тези неща правят от Commandos2 един безспорен хит, който ще заеме достойно място в листите с продажбите. Тичайте да си я купите.

П.П. Тук искам да споделя един силно раздразнил ме факт. Прочетох някъде - в някаква рубрика, озаглавена "HotSpot" една статия за Commandos 2. Колко е хот този спот няма да коментирам, но аз ще ви разправя колко е кафяв и миризлив. Съдейки по написаното, което е някакъв миш-маш от преводи и догадки, писалият я дори не е и помирисвал оригиналната версия на играта, а е мазал и теглил локуми, само колкото да има нещо написано все пак. Естествено, повечето от фактите там нямат нищо общо, както казва Whisper, но нали е за каузата "винаги първи" - читателите кучета ги яли. Аз бездруго не съм щатен писач в GW, така че без ни най-малко притеснение ще си позволя да кажа, че досега не съм виждал повъпиюща проява на непрофесионализъм и ви занимавам с това само от яд, че някой ви взима пари (включително и на мене), за да ви пробутва лъжи.



88%

Графика:	99%
Звук:	90%
Геймплей:	80%
Интелект:	80%
Мултиплейър:	----
Прилича на...	
Commandos, Desperados	

www.workshop.netbg.com

Project Eden

- Производител: Core Design
- Разпространител: Eidos
- Интернет: www.core-design.com
- Системни изисквания: PIII 500, 128 RAM, 32 3D VIDEO
- Жанр: Екшън Адвенчър
- Автор: Groover

Едно прекрасно заглавие. В него ще можете да намерите всичко, за което сте желали - атмосфера, оригинални идеи и интересна фабула

И ще настъпи Рай, истински Рай

Земята някъде в бъдещето. Огромни здания, високи хиляди метри са се въздигнали във въздуха.На горният етаж живеят най-богатите. Те са единствените, които имат привилегията да вкусят истинското слънце и да почувстват вятъра в косите си. Надолу естествената светлина едва се процежда между тежките метални конструкции. Там всички се трудят неуморно и се опитват да се изкачат в йерархията. Цивилизацията се е простряла като един огромен балон около цялата Земя. Под него живот също тече, но нещата са коренно различни. Някогашните основи на сградите сега тънат в забвение. Там долу, до сами земната твърд, цари разруха и насилие. Дребни престъпници се борят за оцеляването си заедно с фанатизирани култове и престъпни организации. Там са и бунтарите, несъгласни с установения световен ред. Нещо като малък спретнат Гулаг в недрата на Земята.

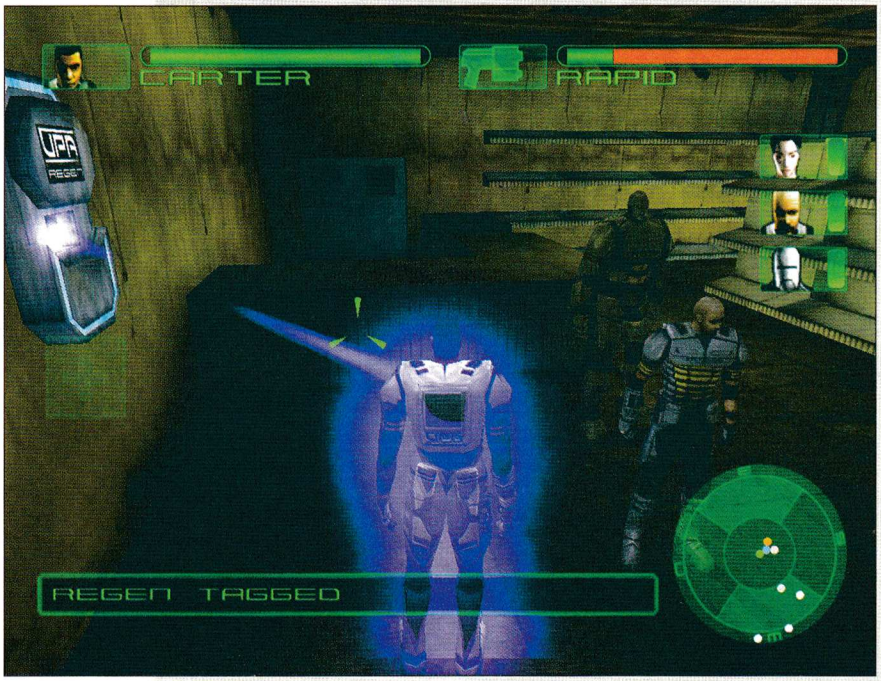
Природата е унищожена напълно. Хората ядат синтетично приготвена храна, която се произвежда в огромни заводи. Авария в едно такова здание на фирмата "Real Meat" е и поводът да вие е и вашият екип да бъде изритан от бара, където трошите парите на данъкоплатците на дартс и флипери и да се заемате с работа. Вашият екип е част от организацията UPA - нещо като полицията на бъдещето. Вие сте една от частите за бързо реагиране и ако се съди от намусените физиономии около вас, би трябвало да сте доста добри. Хората роптаят, че не им се дават истински задачи , а ги занимават само с глупости. Както вече се досещате, работа ще има за всички, дори повече отколкото на някой от екипа ви да му се иска. Защото сградата на Real Meat е само първата спирка от едно голямо пътуване към недрата на Земята, извън цивилизационния периметър, в търсене на отговора на една голяма и плашеща мистерия. Няма да издам нищо повече от историята, за да не ви разваля кефа от разкриването й пред вас с течение на играта.

Lost Vikings в 3D?

Играта започва и вие се озовавате не с един, не с два, а с цели четири персонажа, които можете да контролирате. Всеки един специалист в своята област. Ще ви запозная накратко и с четиримата, за да няма обидени по-нататък в статията. Ще започна с дамата - красивата азиатка (макар че можеха и повече да се постараят - я вижте Лара Крофт) на име Миноко. Тя е хакерът на групата. Може да влиза във всякакви компютри и да отстранява защитата им. Чрез тях може да управлява всичко - от лазерен танк до защитни кули, камери и други механизми. Следващият в групичката е Картър. Лидерът на четворката. Както подобава на един истински шеф (здравей Freeman-е), той няма специални способности. Освен едно - да бъде public relations на групата. Иначе казано той да установява контактите с групировките долу и води разпитите на свидетели. Карпентър е афро-американец (жест от страна на Core към анти-расистите по света). Бялото момче, което разглежда незаинтересовано отказалата врата е Андре. Не техник и магьосник - дайте му достатъчно време и той ще оправи всичко. Стига да намери резервни части, разбира се. Амбър, пък е името на канарата от метал, която се извисява над всички останали. Неговата специалност не е нужно да обяснявам. Само ще спомена, че той е единственият, който носи ракетомет в задния джоб.

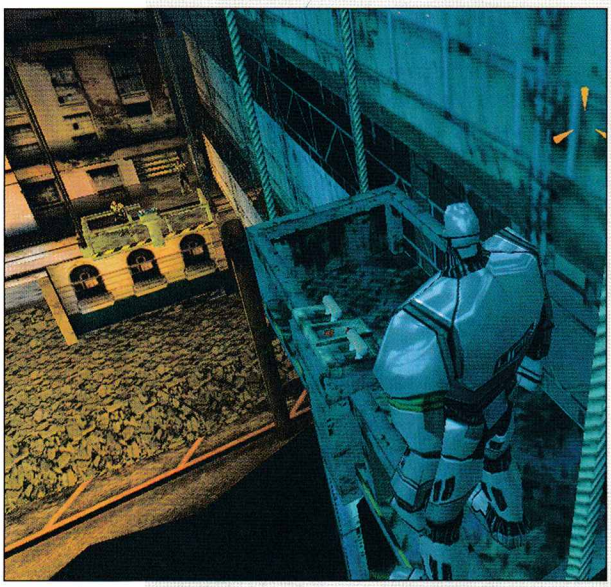
Lost Vikings в 3D!

Ако сте играли The Lost Vikings, сигурно се досещате, какво ще представлява самата игра. Ако ли пък не, ще остане удоволствието за мен да обясня накратко. Project Eden представлява екипна екшънлогическа игра в трето и първо лице. Тя се състои от 11 огромни мисии, като във всяка една от тях имате определена задача. Прогресът ви напред ще се обуславя от умението ви да комбинирате уменията на хората от вашия екип. Ще ви дам два примера - един елементарен и един по-сложничък, за да илюстрирам най-добре ситуацията. Например имате една врата и бутон към нея. Трябва той да бъде натиснат, за да стои тя отворена. Какво правите вие. Един от екипа ви отива към бутона, натиска го и тогава превключвате на друг персонаж. Вече пътят ви е открит. Ето и една втора ситуация. Намирате се в огромна зала, в която има плетеница от тръби. Точно в тази мисия вашият екип е разделен на две части - едната група се състои от Амбър и Миноко, а другата от Картър и Андре. Стигнали сме почти до



края на нивото и двете двойки се срещат там. Само че Картър и Андре са на една платформа, до която не може да се стигне от позицията на Миноко и Амбър - подът на място е открътен и зее огромна дупка. Да не говорим за излизащия пушек от тръбите, който ще задуши за секунди Миноко. До Андре има пулт за управление на магнит, който преди е пренасял металните отпадъци от единия край на стаята до другия. Нагласяте го под една клетка и го активирате. След което го докарвате до Амбър и дезактивирате магнита, така че клетката да може да падне на пода. Слагате Амбър вътре и активирате отново магнита. Воала, Амбър е на другата страна. Благодарение на ракетомета си, роботът успява да избие една врата в дъното на коридора, която е пре-

Заслугата за това е и на вашите помощници, които ще получите по времето на първата мисия. Става дума за Rover и Flycam. Rover представлява едно всъдеходче с гъсенично задвижване, което е оборудвано с малък лазер. Всъщност всъдеходче е малко пресиселно название за него, тъй като Rover не може да качи и най-ниския ръб или стълба. Въпреки това той оказва безценна помощ на екипа. Неговите задачи са най-разнообразни - да занесе падналото между етажите ключе, да мине през сложна плетеница от вентилационни шахти и да натисне копчето, което отваря дадена врата, да счупи стъклата в дадена стая и т.н. Втората джаджа е летящо на реактивно двигателче кълбо, което може да се вре къде ли не из нивото. Видите ли на пръв поглед невинен



чела на първата двойка. След още малко игра Амбър пуска напрежение по вратите, които пречат на Моноке да мине и скоро, и тя е при останалите трима от екипа. Как ви се струва? Аз направо я заобичах тази игра! Горната комбинация съвсем не е от най-сложните, които ви предстои да бъде измислена докато играете Project Eden.

процеп в стената, знайте че подлите създатели на играта са предвидели да пуснете вашето летящо око там и да разузнаете ситуацията. Камерката може и да натиска различни бутони, но за по-трудни задачи не я и търсете. Само заради тези два елемента в играта - Rover и Flycam съм готов да изпадна в телешки възторг от Project Eden. Просто трябва да видите как изведнъж нещата придобиват друг мащаб, как камерата се приближава рязко към земята и нещастните плъхове, които досега са ви се стрували като малки хлебарки в краката ви са големи поне колкото вас. Усещането е невероятно. Същото и важи с възможността да литнете в небесата и да огледате всяко едно кътче от нивото. Е, може би не всяко, тъй като летящата камерка си има гориво, а то бързичко свършва, но винаги можете да си направите нова. Единственият ресурс, който ви е необходим е достатъчно енергия. А нея ще трябва да пестите за честите си битки.

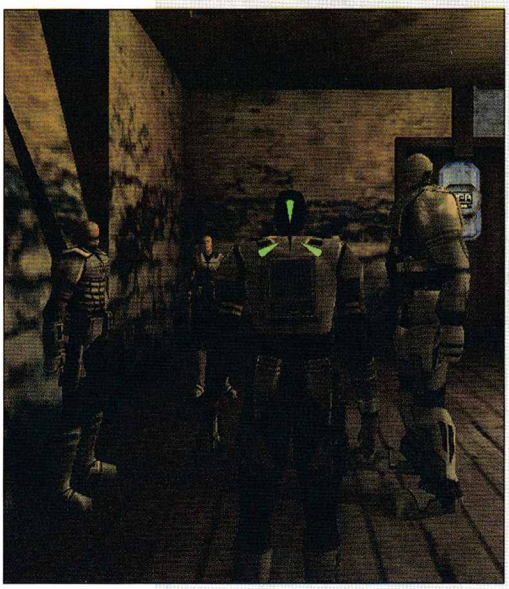
Ето че стигнахме и до частта със сраженията. Тъй като целта на играта не е била да бъде екшън, този елемент от нея е малко попретупан. Да си го кажа направо - на места малоумен. Особено в началото на играта. Изкуственият Интелект на вашите противници - било то хора или ъъъ... други същества (ха, ха, няма да се издам) не съществува. Когато започнете да ги стреляте те обикновено се свиват и започват да се мотат наляво-надясно. Най-вопиющ е примера с терористите, с които се сблъсквате от самото начало. Ходят си те, бият си се с вас и изведнъж нещо им прищраква. Започват да се

щурат наляво-надясно и в желанието си да се скрият някъде се затичват право към вас. И става манджа с праз! По-нататък нещата се оправят до голяма степен, но все пак ще отбележа, че екшън сцените са най-слабата част от играта. Иначе за да се справите с противника не разполагате с кой-знае какъв арсенал. Ракетите на Амбър са прекрасно решение, но харчат много енергия. Другите опции са ви обикновен пистолет (на който ви препоръчвам да превключите героите, които не управлявате - от енергоспестяващ мотив), гранатомет, timeshock (забавя дадената гадина), ??? и накрая най-хубавата част - стационарна картечница. Естествено с тези джаджи ще ви снабдяват по време на мисиите, така че не се притеснявайте, ако не ги намерите в екипировката си в началото на играта.

Вече няколко пъти споменах за енергията и нейното пестене, затова ще мина направо по този въпрос. И така, в Project Eden няма куршуми и амуниции, а само енергия. Когато тя свърши, хората ви са абсолютно безпомощни. За да предотвратят този неприятен момент, създателите на играта са направили места, където да заредите батериите, както и енергийни клетки, които автоматично ще се използват, когато енергийният заряд на някой от екипа падна под нула. Препоръчвам ви да пазите тези клетки като очите си - в играта има места, където дълго време няма да имате достъп до място за зареждане. Енергията ви е необходима и да се регенерирате, след като са ви убили лошите. В Project Eden смъртта настъпва едва когато нямате абсолютно никакви запаси енергия и хората ви ритнат босилека, гушнат камбанката и т.н. Иначе умрелият член на екипа се телепортира към най-близкият регенериращ апарат, където здравето му започва да се пълни.

Вътрешна красота

Досега не бях споменавал, че Project Eden се прави от екипът, създал Tomb Raider и мисля, че това е най-точният момент да направя това. Не знам колко от вас са играли първата част на Tomb Raider, но той е уникален в няколко неща. Едно от тях, наред със зашеметяващата графика и самата Лара Крофт е атмосферата, която цари там. Виждам че с течение на времето Core Design не са загубили тренинг и гениалност. В Project



Eden напълно ще се потопите в мрачната Вселена, която обгръща вашите герои. Навсякъде цари разруха. Непрекъснато погледът се натъква на откъртени стени, избити врати, надписи по изронена мазилка, мъждукащи огньове, потрошен интериор на стаи. Всичко това създава едно мрачно чувство в играта. Всичко е подтискащо, а понякога направо депресиращо. Хорър моменти също не липсват, макар че тук те не изобилстват, това не е било целта на създателите на Project Eden. Иначе от Core Design поне на мен ми доказаха, че могат да режисират косоизправящи моменти. След първата такава среща с нагледното доказателство установих, че пръстите са ми изтръпнали, сърцето ми тупти, а аз съм се присвил неволно в стола си. Ето заради това си заслу-

ТАЛОН
club INFERNO

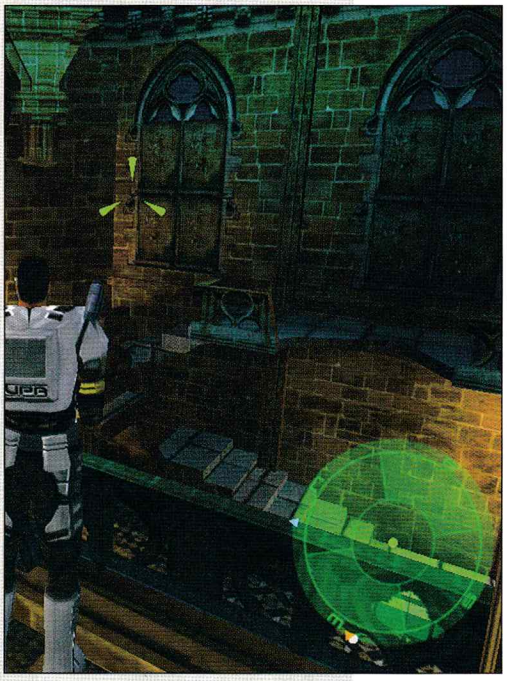
ПЛАЩАШ - 1 ЧАС,
ИГРАЕШ - 2 ЧАСА !

WORLD CYBER GAMES

Клуб Inferno е официален партньор на Headoff G.I. за провеждане на квалификациите за Първите Световни Кибер Игри в Корея.
Клубът е избран за провеждане на квалификации за следните две дисциплини: StarCraft: Brood War и Quake III: Arena.
Състезанията са по единици.
За всяка една от дисциплините ще се провеждат по четири турнира, като победителите в тях ще се срещнат на вътрешен турнир.
За повече информация: www.club-inferno.com

София, Младост - 1, Пазара, тел. 974-38-91

жава да поиграете Project Eden, заради емоцията. Светът около вас нямаше да има същото въздействие, ако не беше невероятния реализъм на нивата. Не че графиката е нещо чак толкова божествено. Като всяка игра, която ще бъде публикувана и за конзола, Project Eden не може да разполага с някакви невероятно детайлизирани текстури. Става въпрос за начинът, по който е представен светът, в който се движат четиримата герои. Там няма и едно болтче, което да виси във въздуха и да не се подчинява на природните закони. Всичко си има своята реална тежина и вие придобивате усещане за него. Летящата камера, за която ви споменах преди известно време, е голямо удобство за играча, но и огромно предизвикателство за екипа. При условие, че можете да се завъртите с нея буквално навсякъде, то цялото ниво трябва да бъде изградено съвършено. И честно казано, Core Design не са се издънили нито веднъж в това си начинание. Дори са стигнали още по-напред. Разглеждайки един счупен мост с изненада установих, че той е съставен от точно толкова слоя и видове материал, какъвто е необходим, за да се направи един истински мост. Детайл, който много малко хора биха забелязали (защото е без абсолютно никакво значение за играта), но от Core Design са се постарали да изпипат нещата докрай. Поради тази причина хората ви протягат ръка и натискат бутона, а това не става от някоя невидима ръка.

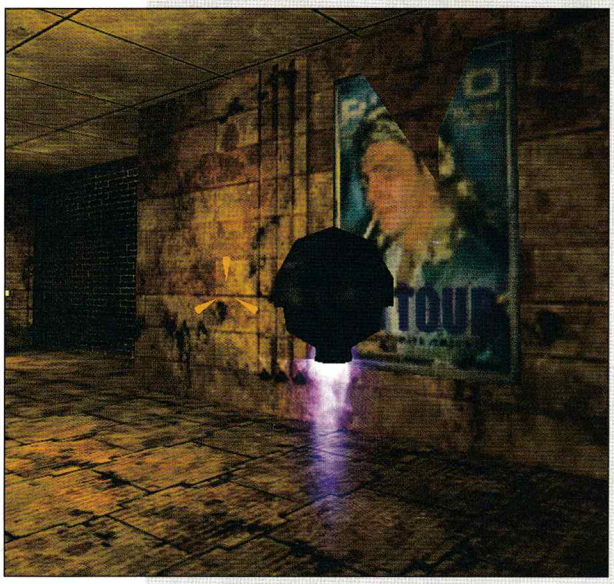


Външна красота

Ето че дойде ред и на елементите в играта, които първи ви се набиват на очи - интерфейсът, графиката и звукът. Интерфейсът е удобен и няма да ви затрудни и при най-сложните комбиниации между вашите хора. Shortcut-ите могат да бъдат променяни и по този начин да настроите управлението изцяло по ваш вкус. Камерата в third person е перфектна. Ни повече, ни по-малко. Перфектна. Няма значение дали управлявате хората си, летящата камера или всъдеходчето. При first person-а нещата не стоят толкова добре, но поне на мен не ми се е налагало често да преминавам в този режим. Може би поради фактът, че вашите герои има изключително малка свобода на действие т.е. не могат да скачат, а аз като всеки един Quake играч не мога да понасям подобна мисъл. В third person този недостатък по-малко дразни. Всъщност въпросът за това, дали в Project Eden е по-добре героите ви да не скачат или не е доста спорен. Една част от загадките са базирани именно на това неумение на вашите хора, а освен това я си представете, какво биха направили създателите на Tomb Raider с вашия скачащ екип. Отсега мога да се обзаложа, че нямаше да се стърпят и да вмъкнат един, два че и повече jump'n'run елементи в Project Eden. Те със сигурност щяха да са много изнервящи и можеха да съсипят удоволствието от играта.

Project Eden няма да ви предложи някаква главозамайваща визия, но за жанра си се представя направо отлично. Текстурите, макар и не особено детайлни, изглеждат прекрасно, вашите противници са пресъздадени изключително успешно. Както вече споменах, нивата са огромни и на места ще виждате големи открити пространства. Дори и на такива места engine-ът на играта се справя чудесно, а на всичкото отгоре играта не е толкова "тежка" и може да се играе и на по-слаби машини. Motion capturing-ът на героите ви е прекрасен. Движенията им няма да ви издразнят в нито един момент от играта - толкова добре са направени. Дори роботът създава усещането за по-голяма тежест и по-малка повративост.

Core Design успяват да постигнат този ефект благодарение на много добрите дигитални ефекти в играта. На места играното на Project Eden със слушалки може да се сравнява с това на System Shock 2, когато от-



всякъде се чуваха разни сподавени гласове и заплашителни шумове. Направо можете да си изкарате акъла. Поради тази причина и музиката почти отсъства. На нейно място има някакъв постоянен шум. Слабият момент в играта е озвучаването на актьорите. Там Project Eden издиша. Особено неприятно е положението с негъра в групата - Картър. Неговият глас изобщо не може да се върже с героят, който виждаме на екрана. Няма нито необходимата емоция, нито интонация - изобщо явно това е едно от нещата, които са били правени в последните минути.

В заключение мога да кажа, че отдавна не бях изпитвал толкова голямо удоволствие от една-единствена игра. Вярно е, че Project Eden си има своите недостатъци под формата на претупан екшън елемент и лошо озвучаване. Вярно е, че понякога (особено ако играете сам, а не с някой приятел до вас) можете зверски да забиете и да се чудите какво да направите по нататък. Но въпреки това играта е завладяваща, загадките са дяволски добре измислени, а играчът диша от атмосферата на играта с пълни гърди. Затова и си позволявам да ви кажа: Играта е БРУТАЛНА! Вземете си я и я изиграйте!

92%

Графика:	85%
Звук:	90%
Геймплей:	95%
Интелект:	70%
Мултиплейър:	----
Прилича на...	Lost Vikings

www.workshop.netbg.com

- Производител: **Volition**
- Разпространител: **THQ**
- Интернет: **www.thq.com**
- Системни изисквания: **PIII 600, 128 RAM, 32 3D VIDEO, DIRECTX 8**
- Жанр: **Екшън от първо лице**
- Автор: **Freeman**

Red Faction

"Има нещо гнило в Дания", бе възкликнал Шекспир, отправил критичния си взор към малката държава. Какво да кажа аз, се чудя, когато пред очите ми е цяла една планета?

"Ако посадиш поне едно дърво, не си живял напразно".

Хубава поговорка и хубава идея. Проблемът с хубавите идеи е, че, тласнати в погрешна посока, често водят до нелицеприятни резултати. Екстраполирана към обекта на статията, тя - ни повече ни по-малко - означава следното:

Разработчиците от Volition са посадили в тлъстия, благодатен виртуален чернозем едно кичесто дръвче, изчакали са го да поотрасне, сложили са го в лъскава опаковка и така нагиздено са го засилили към рафтовете на специализираните магазини, съпровождайки процедурата с рекламна еуфория в медиите, така че колкото се може повече хора да го гризнат в крайна сметка.

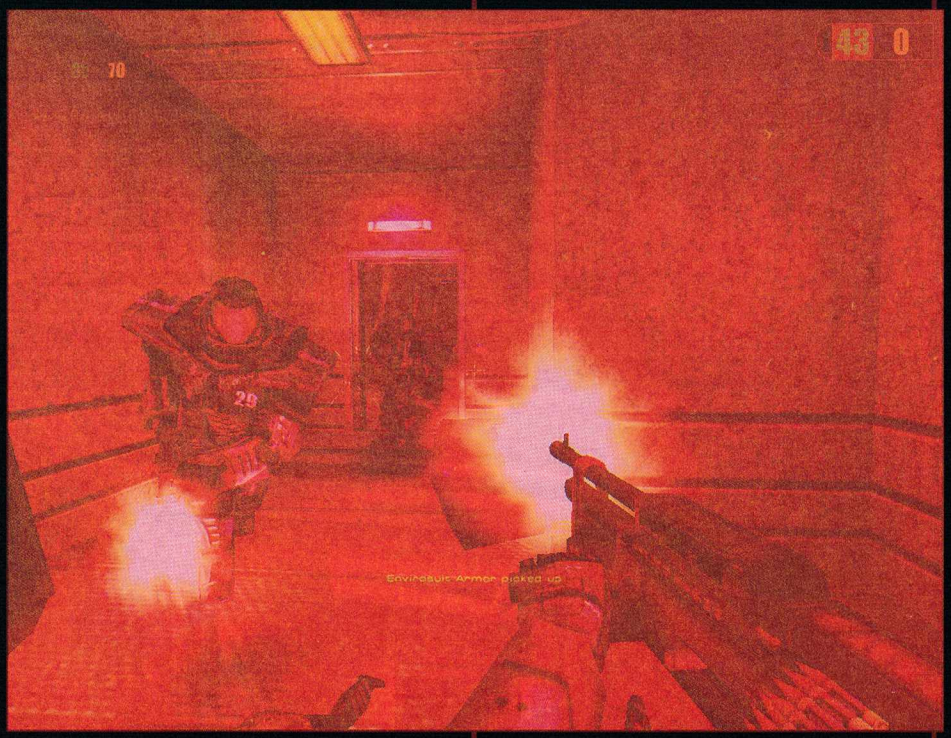
Което се и случи с моя милост например, а дръвцето се спотайваше под дебелата чвореста кора, наречена Red Faction.

В духа на традиционните ми отклонения тук ще вметна едно разсъждение, което - макар и изведено по друг повод - идеално се връзва с настоящата ситуация. Та думата ми е за комерсиализма. В наши дни, оказва се, много по-важно е да се съобразиш с изискванията на бизнеса - да се вместиш в срокове, да създадеш нещо лесно смилаемо, да задоволиш някакви масови интереси - отколкото да вложиш всичко от себе си в създаването на перфектен продукт. Комерсиализмът създава хора, а в крайна сметка и среда, отличаваща се с ниската си взискателност към всичко, което й се поднася. В нея стремежът към усъвършенстване и нестандартност бива мачкан и принизяван до определението "излишен лукс".

Явлението не подминава и бранша, за който пишем, дори напротив. Колко, бих те попитал, драги ми читателю, са напоследък заглавията, които са ти разкъртили зъбите от кеф и са те карали да търсиш, но да не намираш изразни средства, за да ги опишеш? А колко бяха те в недалечното минало? Появява се, значи, някаква игра, играеш я, дори може и да й се кефиш, но когато приключиш с нея, си казваш: "Ех, ако бяха направили само още еди какво си, ако в нея имаше реализирани еди какви си идеи, ако не знам си какво беше иначе - щеше да е неповторима." Ами да, така е, по дяволите. Щеше! И като се замисли човек не може да открие веднага отговора на въпроса: "Защо? Защо разработчиците не са си дали труд за всичко това?" А той иначе е простичък - защото някой е решил, че и така играта СТАВА, че и ТАКАВА ще се хареса на достатъчно хора, че и ТАКА ще се продаде достатъчно добре. А нали в крайна сметка точно това е най-важното?!

Няма какво да го усукваме - шансът в наши дни да съзреш в някоя игра стремежа на авторите й да дадат максимума от себе си е като вероятността на Слави Трифонов да му поникне коса отново. По лесно би могъл да удавиш риба.

Red Faction е просто поредната игра,



сладкия, приятен мирис на пухкави дебелогъзи мисли!

Хм, познато!

Е, те` в тази, точно, взривоопасна ситуация се появяваш в играта и ти.

Таман навреме, за да се включиш в поредната свада между миньорите (спретнати в червени бачкаторски костюми - "ЦСКАААА, ЦСКА е шампиооон") и омразните охранители, прераснала в кютек, а от там - и в спонтанен работнически бунт (от трибуните започват да хвърчат бомбички, димки, парчета от пейки…, а когато и те свършат - "Грабвайте телата, някой си изкряска…"), и да влезеш в аналите на историята като един същ марсиански Че Гевара, или по-право турбо-Терминатор, оставил в края на играта зад себе си работа на лешоядите за няколко петилетки напред и припяващ си "Шуми Марица окървавена" в ритъма на Blind Guardian. Яко! Ако беше и вярно, цена нямаше да има.

Ми това е май предисторията. От тук насетне в ръката ти се озовава някаква шо-

чийто симптоми издават синдрома на придобитата идейна недостатъчност на създателите й. И не че е чак толкова лоша - съвсем не - грехът й е, че не е нищо кой знае колко особено. Поредната игра, запълваща поредната фигурка от пъзела на онази привилегирована посредственост, опъната като въже между гениалността и глупостта, която сме свикнали да наричаме "златна среда".

Ако в тези и следващите редове ти се видя прекалено критичен мога само да те попитам следното:

На мен вече ми писна от полуфабрикати, зверски ми се гади от тях, а на теб?

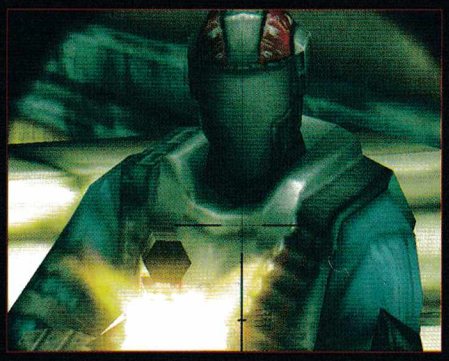
ИСТОРИЯТА

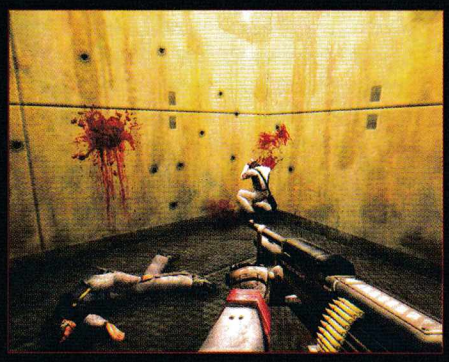
Марс! Дълбоко в недрата му кипи живот. Живот, пренесен с космически кораби и подмамен от щедри обещания за благоденствие и успешна кариера, за светло бъдеще и добруване. Човешки живот! В подземни (или подмарсни - както ти е по-удобно) галерии, шахти и катакомби хиляди миньори усвояват една азбучна житейска истина, според която сития на гладния не вярва, но още по-малко гладният следва да вярва на сития. Вместо обещаните от корпорацията Ултор - собственик на марсианските минни залежи - благоденствие и бърза печалба, миньорите тънат в мизерия и нечовешки условия за работа и живот. И тъй като злото никога не идва само, за капак на всичко в мините е плъзнала странна чума, която покосява нещастниците и ги превръща в мутирали изроди. Дълго стаявано, негодуванието на миньорите започва да придобива по-изразителни черти и не след дълго за властимащите започват проблемите. Рязко зачестяват случаите на тежки травми и фрактури, причинени от подхлъзване върху разни обелки, появили се пред вратите на кабинетите им незнайно откъде, в тоалетните редовно случайни миньори, без да искат, им препикават обувките, все по-често започват да намират необяснима - до момента, в който не установяват, че шишето на новата им "АЧЕ" вместо с белина, кой знае как, се е оказало пълно с коресилин - прилика между прането си и улиците на Кабул след първите няколко дни на американските бомбардировки, да включват компютрите си и там да ги чакат палави съобщения от рода на: "Честито! След девет месеца ще ти се роди детенце. Грижи се добре за сина ми!", и така нататък, и така нататък…

"Охоо!" - Казват си тогава големите клечки с дебелите задници, които са толкова дебели, за да не им стърчат портфейлите извън габаритите - "Така значи, а? Храни куче да те лае!"

"Ми така, я!" - мислят си в същото време миньорите - пообидени, че са ги сравнили с виетнамски деликатес и гневно (и донякъде предизвикателно) добавят - "Гладна мечка хоро не играе."

Та така - от мисъл на мисъл - изведнъж трафикът в рудниците се оказва допълнително натоварен с разни шляещи се, дебеловрати вагабонти в сини униформички - местният еквивалент на СИК и ВИС (и верни почитатели на "Левски": "Със Синята Лавинааа, всичко ний ще пометееем…") - появили се да бранят крехките, пърхащи розовобузи мисли на големите клечки от грубите, мрачни, смрадливи и злобни мисли на миньорите, като просто им ги избиват от главите, понякога заедно със самите глави, та да може в ефира да остане само





кова палка и след като нашокваш с нея канчето на първия попаднал пред очите ти охранител, се оказваш горд собственик на пистолет, а с течение на времето и на много други работи (от разрушителни по-разрушителни чудеса на оръжейните технологии на бъдещето, с които ще те запозная по-късно), ама това е после и ти се досещаш, че няма да седна да ти разправям цялата история, нали? С други думи - играта започва. И докато в началото просто се бориш, за да останеш жив още известно време, то много скоро разбираш, че докато я има Ултор, оцеляването ти ще бъде под въпрос и се присъединяваш към Red

www.workshop.netbg.com

Faction - нелегална съпротивителна организация, бореща се с корпоративния гнет. Така, постепенно, ръководен от нейните лидери, изпълняваш десетки задачи, преминаваш през огън и вода (буквално), разбулваш страшни и жестоки тайни и прочие. В края, разбира се, преодолявайки защитата, попадаш очи в очи с вратаря и след доста финтове бележиш решителния гол. Ура! Купата е в ръцете ти, играта свършва.

Но стига с лигавщините, без друго историята е плоска като капак на канализационна шахта и нито станалите вече банални с ползването на енджина на играта междинни анимации, нито липсата поне на свеж хумор способстват по-лекото приемане на този нерадостен факт. Така че да я оставим на мира.

ИГРАТА

3D shooter. Ако в началото не е станало все пак ясно - никак не лош (абсолютно стандартен обаче) и ако беше излязъл преди, да речем, две години, сигурно появяването му щеше да е далеч по-знаменателно събитие. Има няколко интересни нововъведения, няколко оригинални хрумвания, няколко плахи опита за нестандартност, които от време на време могат дори да те накарат да забравиш за останалата част от играта, която в най-добрия случай те оставя с вкус на отдавна изстинала и многократно претопляна манджа.

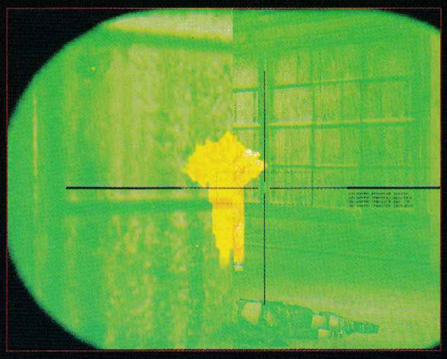
Най-лошото при тях е, че потенциалът им да влияят по някакъв начин на геймплея е останал, меко казано, неоползотворен. Да започнем с това, например, че гравитацията е по-ниска. И какво от това? Когато подскочиш се движиш малко по-плавно и бавно, отиваш по-нагоре и по-надалеч и толкоз, иначе видима разлика с останалите 3D shooter-и няма. Я ме попитай дали мога да мина играта без да подскоча повече от десетина пъти и то предимно когато трябва да се кача на някое от трите превозни средства, които могат да се карат, и се опитай да познаеш какъв ще е отговорът.

И понеже стана въпрос - в играта ще можеш да се качиш и управляваш джип с тежка картечница (имаш избор дали да се настаниш зад кормилото или зад приклада - в първия случай ще можеш да мачкаш навлеците, а във втория - от статично положение - да сееш смърт със скорост от няколко стотин куршума в минута), миниподводница и нещо, което мижавите ми познания не успяха да идентифицират, ама приличаше на БТР - във всеки случай беше голямо, бронирано, грозно, неповратливо и - ще го кажа малко грубо, моля да ме извиниш - мамата си тракаше като почнеше да стреля. Е, това - няма как да не призная - внася свежест. Хубавото е, че този елемент е употребен с изключително чувство за мярка, присъствието му разнообразява геймплея и внася една екзотична нишка, но

без да се натрапва и тежи на играта, лошото е, че не е реализиран по най-добрия начин - управлението е малко куцичко, а самата визия от вътрешността на кабината и фийлинга от цялата тая работа са далеч от онова, което можеха да бъдат.

Говорейки за нестандартност, предопределено достигаме и до най-силно афишираната в предварително изнесените в пресата материали новост, обещаваща най-малкото революция в триизмерните екшъни - Geo-Mod Engine. Това е собствена разработка на Volition - графична платформа, която позволява деформации на терена и обектите или на части от тях. С други думи ако, да речем, си крава, най-вероятно мечтата ти би била от млякото ти да правят швейцарско сирене, нали така? Не помня вече, каква точно беше далаверата с правенето на швейцарското сирене, но си спомням кошмара, който преживяха някакви производители на въпросния продукт преди няколко години, когато изведнъж се оказа, че сиренето им се получава без дупки. А уж кравите си бяха същите. Разбра се после, че не е проблемът в кравите, а в технологията. Тоест се разбра, че не е задължително да си швейцарска крава, но е задължително да се спазва технологията. Е, Geo-Mod Engine-а е точно тази технология, която ще ти позволи да направиш нивата на швейцарско сирене, иначе казано - да си пробиваш път през стените, когато ти се ще да минеш по-напряко и дори да срутиш всичко, стига да стискаш в ръката си достатъчно деструктивно пушкало. Поне така трябваше да бъде на теория. На практика, обаче, тази екстра има по-скоро козметично въздействие, отколкото допринася за някакви драстични промени и обогатяване на геймплея. За да стане по-ясно негодуването ми, ще направя едно малко сравнение с Max Payne. Та Max Payne, по същество, не е нищо повече от един най-обикновен Third Person Shooter. Оставяйки настрана останалите му достойнства, в него имаше един-единствен елемент, който направи играта уникална, едва ли не вече класика - Bullet Time-а. Очакваше се, че подобна роля в Red Faction ще изиграе и Geo-Mod Engine, но не би. Това с особена сила важи за сингълплеъра, където освен да се сетиш да пробиеш няколко стени, в случаите, ко-

гато дизайнерите просто са те задължили да го направиш, защото друг начин да продължиш няма (и така да оправдаят наличието му), приложението му е почти нищожно и се ограничава в това да отваряш от дъжд на вятър по някоя плитка ямичка в повърхностите, които не е предвидено да могат да се пробиват - 99,9% от повърхностите, всъщност. Ами така типичните недомислици? Значи, можеш да взривяваш какви ли не чудеса, а не можеш да взривиш една съвсем обикновена метална врата или телената решетка около нея, например. Егати! Ми що? Ми щото тази възможност не съответства на скрипта, според който трябва да намериш ключ за шибаната ключалка и така да я отвориш. Вече като че ли престанах да се надявам, че някой ден ще видя играта, в която всичко да е перфектно напаснато и обосновано. Е, т'ва ли било революцията? Дето щяхме да можем едва ли не алтернативни пътища да си създаваме. Айии, мамич… хммм… абе да не почвам да се пеня, че кат набера скорост, не знам докъде ще стигна, а без друго сега сме баш там, където искам - до мултиплеъра. Е, там вече рушенето наистина придава специфичен оттенък на играта и - честно да си кажа - има идея, има и купон - препоръчвам ти го, най-малкото, за да видиш за какво става дума. И в двата режима на игра обаче е плъзнала отровните си пипалца чумата, наречена "левъл-дизайнерска немощ". Нивата са адски посредствени, но в сингъла това по-трудно се забелязва. Там дизайнерите доста удачно са успявали да сменят ритъма на игра, редувайки тунели с широки открити пространства или огромни халета и зали, а когато са усещали, че и това няма да помогне, е идвало ред на по-



редното возило, което да яхнеш, и което да те поразсее. Признавам, в това отношение са се справили добре - играта не е монотонна, но все пак дизайнът на самите нива е дървен. Примерно в Quake 1 и 2 дизайнът на нивата беше по-добър, по-разнообразен, по-динамичен и начупен, по-вдъхновяващ. Смятай за какво става въпрос.

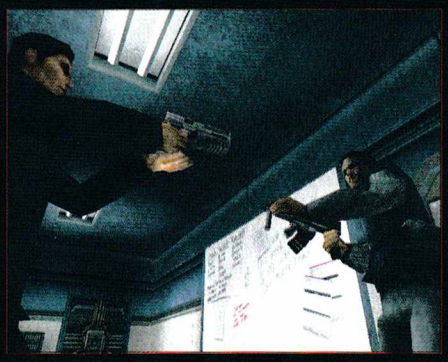
Освен всичко това, играта изглежда доста стерилна. Някаква чистичка такава, приветлива. Кръвта почти я е хванала липсата. Вкараш на някого толкова куршуми, че ако беше парцалена кукла, щеше да се разстеле по целия под, а той попръсне малко и толкоз. Айде бе! И не е само това - случвало ми се е да роптая заради прекаленото използване на тъмнината като най-лесния начин за сгъстяване на напрежението и постигане на оная специфична атмосфера, която да те накара, ако си сам в къщи късно вечерта, да се ужасяваш само при мисълта да видиш началните екрани на играта, но пък в Red Faction няма и късче мрак. Ама мрак! Който да пропълзи от монитора в съзнанието ти, да го изпълни с подтискащата си необятност, а от него да изпълзят олигавените муцуни на най-смразяващите ти кошмари. Ами то, даже като строшиш някоя лампа, светлината, която блика от нея, продължава да се излъчва. Незнайно как. Но хайде - да речем, че в бъдещето има някакви новаторски свръх-технологии на осветление, а осветителните тела са само за декорация.

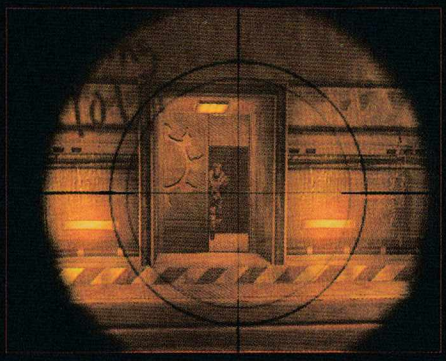
Има едно нещо в тази игра обаче, което прави добро впечатление, и като че ли почти няма недостатъци, и това са оръжията. Точно за тази игра те са подбрани доста добре, отговарят напълно на динамиката и трудността й. Разделени са в пет категории, като във всяка една от тях има по няколко пушкала. Като се започне от обикновената шокова палка и пистолета, и се стигне до аналога на базуката, снайперите (те са два), едно брутално пушкало, подобно на познатия ни реългън, което убива винаги само с един изстрел и което в алтернативен режим има визьор за топлина, позволяващ да виждаш враговете през стени в определен радиус и разбира се до, както доста сполучливо го беше нарекъл един колега - "нараменното оръдие", на което половината екран не му стига, за да го онагледи, и чийто ефект адски наподобява този на Redeemer-а в Unreal и BFG-то в Quake2. Иначе се срещат и по-конвенционални пособия за умъртвяване, като помпа, автомат, лека картечница и дори горелка. В общи линии малко са нестандартните решения, но аз без друго винаги съм смятал, че в това отношение е важна ефективността, а не толкова новаторството. А от време на време дори ще можете да заставате зад намиращите се тук-там в нивата статични картечни установки, и да се радвате на практически неограниченото количество смърт, стаено в бездънните им пълнители. Ето сега - докато пиша - се улавям, че съм подходил малко по-критично към играта във встъпителните си реплики, защото в нея има достатъчно потенциал, за да те задържи пред екрана, при това с удоволствие, но все пак заставам зад становището си, че е крайно време да се появи шутър, който да тегли най-после чертата и да отгърне новата страница в този култов жанр. Възлагах тези надежди на Red Faction, и когато те не се оправдаха, се почувствах излъган. За реакцията ми можеш да съдиш от началото на статията.

Сега обаче ще насоча вниманието ти

www.workshop.netbg.com

към вечното болно място не само на 3D шутърите, а и на повечето жанрове като цяло - Изкуственият Интелект. Той също е на обичайното средно ниво. В началото може и да се подлъжеш, че е нещо изключително - опонентите ти се прикриват, лавират постоянно, използват претъркулвания, за да се скрият зад ъглите, не са лесни за уцелване, а на висока трудност дори стрелят доста точно, но в края на краищата нещата не са чак толкова розови. И тук става дума по-скоро за елементарни поведенчески скриптове, отколкото за някакъв наистина стойностен интелект, имитиращ човешките реакции и поведение. Отново е заложено не на асоциативно поведение, а на добро разположение на враговете ти. Колкото до последното, добре е направено - лошите са така поставени, че максимално да те затруднят. Много често това се постига с разстановка по вертикалата. Най-долу при теб има някаква паплач, която те забълбуква, малко по-високо са поставени по-ячките гадове, а някъде на майната си





са качени най-големите противнЯци, които те мерят, да речем, със снайпер. Ще дам един пример за онагледяване, а и за изясняване на още един аспект от играта. Та, на няколко пъти ще ти се наложи да се промъкваш в административните сгради на корпорацията. Там, разбира се, охраната е твърде сериозна, за да нахълташ "лайк а пийч", затова влизаш дегизиран и само с едно патлаче в джоба. Целта е да се промъкнеш незабелязано, да достигнеш до някъде си и да си свършиш съответната работа. Това, на практика, е невъзможно - охраната циркулира, все поне веднъж ще ти се наложи да минеш твърде близо до някой гард, който да те разпознае. Идеята е да го освиткаш набързо с патлака и да му скриеш трупа някъде (действие, напълно ненужно в повечето случаи, впрочем, защото трупът му така или иначе ще се разтвори във въздуха малко по-късно - още един пример за опит да се въведе някаква идея, която обаче няма никаква практическа употреба), преди да са те забелязали други и да вдигнат тревога. Та, попадам, значи, в просторното фоайе на една лаборатория. Пред мен, зад катедричка седи неква мацка - администраторка, и ми разпраВя, че не мога да мина. На пет метра зад нея виждам грозен тип с патлак, стоящ до няколкото стъпала, водещи до издигнатото на около метър следващо ниво, в дъното на което забелязвам врати. От това ниво една вече по-сериозна стълба води до опасваща стените пътека, даваща достъп до втория етаж, който де факто е и целта ми. На второто ниво, в близост до стълбището за втория етаж, трамбова един още по-грозен навлек с помпа, а най-горе, почти прикрит от пътеката, е най-грозният - с автомат. Аз съм с пистолетче, те са тежко бронирани и мрат трудно. Е, кажи ми сега, как се минава това, мамка му. Аз ще ти кажа, ТРУДНО! В момента, в който извадиш скрития пистолет, грозниците почват да ти пълнят кратуната с олово. И не, че някакъв супер интелект ги води. За това иде реч.

Ама как ми се лепят думите, ей! Пак ми свършва мястото. Затуй по кратката процедура:

Графиката - приемлива, никакъв шедьовър, ама става. Обаче да видиш как се трошат стъклата. Аааа! Това си заслужава. Най-яко направените стъкларии има тази игра, а момента на пръскането им е направо култов на фона на онова, което досега сме виждали. Експлозиите също са впечатляващи.

Същото ще кажа и за звука - тоест, ОК е, но де го Unreal, братче!

И накрая, няколко общи приказки, независимо, че те и досега не бяха никак малко.

Заклетите почитатели на жанра могат спокойно да се абстрахират от негативизма ми, но се надявам все пак той да ги е подготвил за една игра, която - макар и достатъчно добра, за да я изиграят - няма да бележи съзнанието им със спомена за себе си. На начинаещите я препоръчвам още по-силно, те без друго все още нямат изградени критерии и със сигурност ще я харесат.

Колкото до мен, аз слагам точка и продължавам да мечтая за Soldier of Fortune 2!

78%

Графика:	85%
Звук:	75%
Геймплей:	75%
Интелект:	70%
Мултиплейър:	85%

Прилича на...
Half-Life, Elite Force

- Производител: **Westwood**
- Разпространител: **Electronic Arts**
- Интернет: **www.westwood.ea.com**
- Системни изисквания: **PII 400, 64 RAM, 16 3D VIDEO, DIRECTX 8**
- Жанр: **Стратегия**
- Автор: **Whisper**

Red Alert 2: Yuri's Revenge

Едва ли трябва пак да се впускаме в тирадата за падението на Westwood, за това, как от една от най- оригиналните компании на пазара, те се превърнаха в комерсиално ориентирани разработчици, как успяха да опетнят името на две велики игри - Land of Lore и Dune 2 - чрез създаването на недоразуменията Lands of Lore 2/3 и Dune 2000. Тук май е мястото и да изтъкнем, че досегашните им опити за добавки към игри също може да се класифицират в графата "природни бедствия" (спомнете си Counterstrike и Aftermath). За моя огромна радост обаче открих, че искрицата магия, проявила се в Red Alert 2, е уловена от някого в Wetswood и дори се е превърнала в пламъче. Yuri's Revenge, първото официално допълнение към Red Alert 2, предлага на играчите една нова сила в конфликта между Съюзниците и Съветите, заедно с множество интересни решения, при това доста добре реализирани.

Yuri's Revenge започва оттам, където завърши кампанията на Съюзническите войски в Red Alert 2. Съюзниците победиха Съветите, заловиха Руския премиер Романов и го затвориха в Лондонската Кула. За жалост на Съюзниците, съветският агент Юри се измъква, и докато Съюзниците празнуват, Юри се разкрива пред света. Той е създал своя собствена армия от умствено-контролирани бойци и генетично променени създания. Постепенно става ясно, че Юри разполага и с множество нови технологии, най-опасната от които е Психо-доминаторът - устройство, което дава на Юри пълен контрол над неговите жертви. Съветският предател е разположил множество Психо-доминатори по цялото земно кълбо, заплашвайки да установи пълен контрол над света.

Съюзниците моментално организират атака срещу централа на Юри, намираща се на остров Алкатраз. Макар и да не успяват да унищожат Психо-доминатора, Съюзнически сили съумяват да прекъснат захранването му, така че той не сработва. Сега единствената надежда на съюзниците е да успеят да акумулират достатъчно енергия, за да могат да активират машината на времето, конструирана от професор Аинщайн. С нея те се надяват да изпратят боен отряд в миналото, който да разруши устройствата на Юри много преди да бъдат дори конструирани. Но Съветите имат собствени планове за машината на времето, с която не просто искат да спрат Юри, но и да обърнат изхода от последната война.

Такава е ситуацията в Yuri's Revenge. Играчът отново трябва да избира между войските на Съветите или Съюзниците, но този път освен една с друга, двете сили ще трябва да се борят и срещу странната армия на Юри. Двете солови кампании са забавни за игра, макар и да са относително кратки. Мисиите са доста разнообразни и определено няма да подразнят играчите с повтарящ се геймплей. Отново измежду отделните мисии, а и по време на самите тях, има видео сцени, и отново в тях ще видим познатите ни вече лица от Red Alert 2, особено това на Кари Вюрер (ох Кари, ах Кари, кеф ми става щом те ...). За отбелязване е чудесното превъплъщение на Удо Киер (Блейд, Краят на дните, Армагедон, клипът на Корн "Make me bad" и др.) в ролята на Юри. Като цяло единствената забележка към кампанията е, че компютърът не може пълноценно да използва единиците на Юри. Но тъй като мисиите определено не са лесни, трябва да сме благодарни, че AI-то не е много добро, иначе болката щеше да дойде вповече.

Освен новата кампания, Yuri's Revenge добавя и 10 мултиплейър мисии за кооперативна игра. Това е само една от новостите, добавени в мрежовия аспект на Red Alert 2, заедно с подобрение на интерфейса и функционалността на Westwood Online (това е Westwood-ския Battle.net за тези от вас, които не знаят), увеличението на броя на играчите при игра по Интернет от 4 на 6, разширени възможности за игра в мрежа и др.

Иначе в графично и звуково отношение Yuri's Revenge не се отличава от предшественика си. Хубаво нарисуваните сгради, малките пехотинци и мащабните специални ефекти са налице и тук. Саундтракът е в познатия ни от Red Alert 2 стил, т.е. много добър, а озвучаването на единиците е доста забавно и някак си "на място".

Това, което обаче най-много ни интересува, е що за стока е новата сила на игралната сцена - армията на Юри - и с какво Съюзниците и Съветите могат да й се противопоставят.

Единиците на Юри са комбинация от мощ, финес и подмолност. Чрез използването на психо- и генетичните технологии, играещият на страната на Съветския ренегат може много бързо да се сдобие с вражески технологии и да впрегне цивилното население, и даже животните, да му служат.

В отговор на Съюзническата Призма и Съветската Тесла технологии, учените на Юри са

www.workshop.netbg.com

разработили Гатлинг оръжия. Те имат уникалното свойство колкото по-дълго време стрелят, толкова по-голямо поражение да нанасят вследствие на развъртането на цевите си. Поради тази причина колкото по-дълго опазите в битка Гатлинг танковете си, толкова по мощни ще станат те. Освен за атака, те могат да се използват и при отбрана, ако бъдат вкарвани в т.нар. танкови бункери - статични защитни установки, не разполагащи със собствена огнева мощ. Разположени вътре, Гатлинг танковете формират ужасяваща защитна линия. Наред със тях за защитата на базите на Юри се грижат и Психо-кулите, които моментално обсебват ума на попадналите в обсега им противници, обръщайки ги срещу доскорошните им другари. Освен Гатлинг танковете, в офанзивата на Юри се включват Mastermind-овете - странни танкоподобни машини, които контролират всяка изпречила се на пътя им единица, но имат лимит на контрол. Ако той бъде достигнат, mastermind-овете се самоунищожават. Друга интересна единица са Brutes - генетично променени хора, който без проблеми могат да обърнат танк или друга машина. Брутите са толкова брутални, че кучетата бягат от тях и не ги нападат. Единствената водна единица на Юри е подводницата "Буумър". Подобно на Съветските "Тайфун", "Буумър" е камуфлажна единица, която е в състояние да се приближи до вражески обект без да бъде забелязана. Срещу морски единици "Буумър" използва разрушителни торпеда, но истинската й сила са нейните балистични ракети - те се използват срещу наземни цели. За отбелязване е и Летящия Диск, въоръжен с лазерен лъч, който ефективно поразява пехотинци, в това число и съюзническите ракетчици. Истинската прелест на Летящия Диск обаче се крие в способността му да всява хаос сред вражеската база. Ако бъде поставен над вражеска електроцентрала, Дискът автоматично спира захранването на цялата противникова база. Ако бъде позициониран над защитна установка, нуждаеща се от енергия за функционирането си, Дискът моментално я изключва.

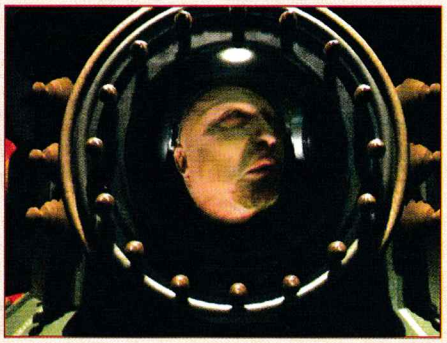
Както виждате, единиците (тук изброихме само част от тях) на Юри са доста нестандартни и различни от тези на другите две страни в конфликта, което прави играта с тях доста интересна и предизвикателна. Дори и начинът на събиране на ресурси при Юри няма нищо общо с комбайните, които Съюзниците и Съветите употребяват. Тук самата сграда, наречена Slave Refinery, се придвижва към залежите и от нея излизат умствено контролирани роби, които събират ресурсите. Убитите роби автоматично се произвеждат от рафинерията.

Тук забравихме да споменем и самия Юри, които е уникалната единица на собствената си армия. За неговите умения няма да ви казвам нищо - нека малко изненади останат и за вас.

Нови единици има и в двата други лагера. Съветите вече имат на въоръжение страхотния Обсаден Хеликоптер (Siege Chopper), които може да атакува всякакви наземни цели с картечниците си от въздуха, но истинската му сила се крие във възможността да се преобразува в мощно далекобойно оръдие когато се приземи. Новият Съветски герои Борис е отговорът на братушките на Таня и Юри. Освен, че може да се справи за милисекунди с всеки пехотинец, Борис има и способността да маркира цели за въздушни удари. Шпионския самолет пък разкрива картата под себе си, премахвайки "военната мъгла". Две са новите сгради при Съветите - Бойният Бункер, който е защитна постройка за разполагане на пешаци, и Индустриалния Център - специална сграда, драстично намаляваща времето за производство на всички машини (наземни, водни, въздушни).

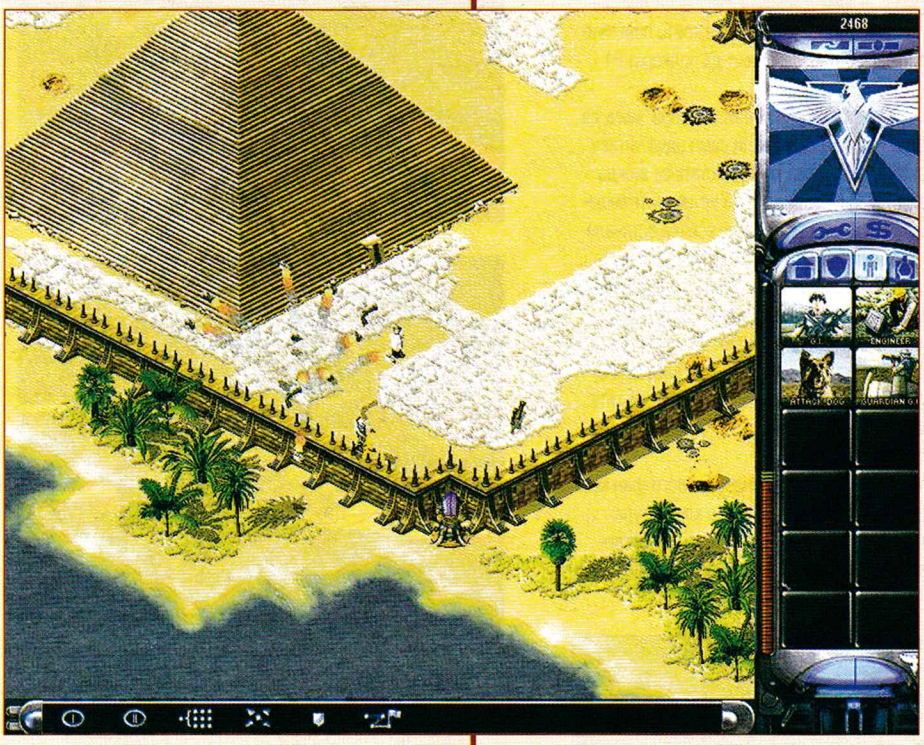
От своя страна Съюзниците също са подсилени с няколко нови единици и сгради. Пазителите (Guardian Gt) са пехотинци, въоръжени с мощни картечници. По интересно при тях е, че те могат да бъдат "разпъвани", като в това положение не могат да бъдат прегазвани от машини и сменят оръжието си с противотанкова гаубица, еднакво ефективна срещу наземни и въздушни цели. Познатите от Red Alert 2 Тюлени (Navy Seals) вече са официална част от армията на Съюзниците. Третата нова единица в този лагер е Роботизирания Танк - самоходна машина, която поради липса на екипаж не може да бъде умствено контролирана от силите на Юри. При липса на достатъчно енергия Роботизираните Танкове спират да функционират. Двете нови сгради са Роботният Контролен Център (Robot Control Center), който позволява построяването на Роботизираните Танкове, и Бойната Крепост (Battle Fortress) - масивна подвижна конструкция, която може да смачка абсолютно всичко по пътя си, включително и танкове. До петима пешаци могат да бъдат разположени в Бойната Крепост. Те могат да стрелят през множеството бойници, увеличавайки по този начин унищожителната й сила.

Освен дотук споменатите сгради и единици, в Yuri's Revenge са добавени и три нови Технологични Сгради, които внасят допълнителна стратегическа нотка в играта. Гражданската Електроцентрала (Civilian Power Plant) е подобна на Електроцентралите, произвеждани от всяка от страни-



те. Завладяването на подобна сграда от Инженер значително увеличава производството на енергия. Магазинът за части (Machine Shop) пък щом бъде завладян от Инженер, в следствие на което започва автоматично да ремонтира всички ваши машини, независимо от тяхното местоположение на картата. А Тайната Научна Лаборатория (Secret Tech Lab) ще ви бъде предоставена възможност да произвеждате специална единица, която не е присъща за вашата страна. Може да ви бъде дадена Съюзническа, Съветска и дори единица от армията на Юри, независимо чия страна сте заели. В допълнение към това, познатата ни от Red Alert 2 Болница, щом бъде завладяна от Инженер, автоматично започва да лекува всички ваши пешаци, без значение къде точно по картата се намират.

Последната новост в играта е защитната система, с която разполагат всички страни. Тя представлява силово поле, което, веднъж заредено, може да бъде използвано върху всяка приятелска сграда или група от сгради. Когато бъде задействано, Силовото Поле прави избраната цел абсолютно неуязвима на всякакво пораже-



ние, включително и такова от супер оръжията. Имайте предвид обаче, че силовото поле си има цена. Активирането му изразходва огромни количества енергия, и щом го използвате, базата ви ще остане без енергия за кратко време.

Както виждате, промените и добавките в Yuri's Revenge не са една и две. Горещо препоръчвам това продължение на всеки, които е играл и харесал Red Alert 2, а на онези, които не са я пробвали, сега е най-подходящият момент за това - цялата трапеза е сложена. На пичовете от Westwood остава да пожелаем да запазят пламъчето и да се опитат да направят клада от него, за да могат да греят душите ни както го правеха някога.

85%

Графика:	80%
Звук:	80%
Геймплей:	85%
Интелект:	70%
Мултиплейър:	85%
Прилича на...	
Half-Life, Elite Force	

NEXT LEVEL
INTERNET & GAME CLUB
3D шутъри
adventures
стратегии
спорт
racing
RPG
високоскоростен интернет
50 мощни компютъра
игри
турнири всяка седмица
1 час - 0,50-1лв.
нощна - 4,99лв. от 22,00 до 8,00 h.
ул. Шишман 27 - срещу 7 СОУ
тел. 981 23 21

- Производител: **Electronic Arts**
- Разпространител: **Electronic Arts**
- Интернет: **www.easports.ea.com**
- Системни изисквания: **PIII 600, 128 RAM, 32 3D VIDEO, DIRECTX 8**
- Жанр: **Спортна симулация**
- Автор: **uRKO**

F1 2001

Formula 1 - поредният спорт, който лека-полека бива обсебен от EA Sports. Страхотно заглавие.

Взе да ми писва от тия пичове. EA Sports това, EA Sports онова. Волю-неволю се превръщам в хроникьор на техният възход/падение. Какво да направя, че точно този вид игри са моята страст. Като се замисля, обаче, май единствените спортни игри, в които въпросните пичове не са на първа линия оставаха до скоро симулаторите на Formula 1 и на рали състезанията. До скоро. С излизането си F1 2001 директно се нареди до F1 на UbiSoft, задмина GrandPrix 3 на Microprose и е на светлинни години от предшественика си F1 2000. А това означава, че е игра, която почитателите на жанра задължително ще харесат.

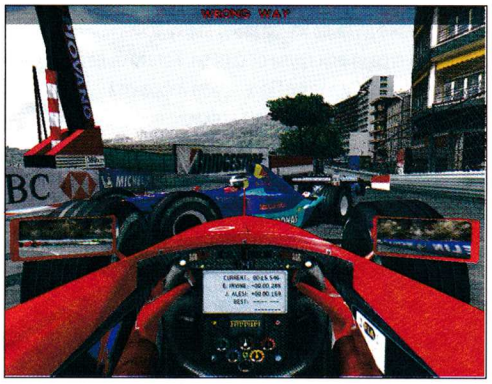
И така, време е да се потопим в играта.

Може би най-големият коз на F1 2001 пред конкурентите й е тазгодишният й лиценз. В играта е включена абсолютно точна информация за сезон 2001 - най-новите състезатели (Хуан Пабло Монтоя, Кими Райконен, Фернандо Алонсо, Енрике Бернолди и Лучано Бурти), най-новите модели болиди, заедно с прилежащите им кокпити и волани. Включени са най-новите промени по структурата на пистите.

Графиката и звукът са перфектни. Личи марката EA. Играта е красива, но и доста тежка. За да качите детайлите на визията и звука до дупка ще ви е необходим GeForce 3, як саунд-бластер и прилежащ гигахерцов процесор. Иначе нещата изглеждат прилично и на средните детайли, на които повечето от вас вероятно ще успеят да подкарат F1 2001.

Колкото до различните камери, мога да кажа, че EA са направили само една читава такава - тази, през която пистата се вижда така, както я наблюдават и истинските пилоти по време на състезание, всички останали изгледи не са нито реалистични нито може да се играе добре с тях. Това е едно от малкото неща, които могат да се кажат като недостатък, тъй като с камери, от които пистата се вижда по-отвисоко може по-добре да се преценява скоростта и влизането в завоите. Особено ако става дума за по-неопитни геймъри.

Геймплеят се отличава с много фин контрол на болида. Ако карате с клавиатура обърнете специално внимание на чувствителността на клавишите си при завой и при



подаване на газ. Стойностите, които са по подразбиране се използват единствено за каране с волан или джойстик. Когато стигнете дотам, че да можете да изпреварвате влизайки във въздушната струя на този пред вас и рязко да се изстрелвате край него преди да е дошъл завоят ще разберете как се чувстват Мика и Шуми, когато го правят наистина.

Видовете игра, между които можете да избирате са следните. TEST A DAY - тук ще се упражнявате на различните писти сами, без опоненти. QUICK RACE - състезание, в което се включвате директно на предварително зададена стартова позиция. GRAND PRIX - в този режим преди състезанието трябва да проведете задължителните тренировки и да карате в деня преди състезанието за определяне на стартовата ви позиция. CHAMPIONSHIP - ето я и солта в играта, тук ще имате възможност да карате последователно на всички писти, да събирате точки и да гоните класиране. Предвидена е и възможност за мултиплейър.

Ето и задължителният преглед на възможните опции в F1 2001. Всяка от тях ви дава предимство или пък ви лишава от такова (В зависимост от опита ви, в периода на играта, е хубаво да променяте някои от тях, за да я настроите по вкуса си) В следващите редове ще ви кажа моето становище по въпроса:

STEERING ASSISTANCE: Помощ при управлението на болида и влизането в завои. Според мен е добре да се изключи дори от съвсем неопитните играчи.

OPPOSITE LOCK ASSISTANCE: Помощ от компютъра при балансирането на болида в случай на поднасяне на задните гуми. Ако играете с клавиатура по-добре го включете.

BRAKING POINT ASSISTANCE: Определянето на най-подходящия момент за натискане на спирачки. И това е за изключване, но след малко практика.

STABILITY ASSISTANCE: Осигурява повишена стабилност на болида, особено при високоскоростно влизане в завои. Вие преценете.

SPIN RECOVERY ASSISTANCE: Максимално бързото връщане на пистата в случай на завъртане на болида. Да се изключи веднага. Това не е аркадна игра.

INVULNERABILITY: Когато е активирана тази опция, колата ви става неуязвима при сблъсъци. В началото е добре да го включите, когато обаче опознаете добре пистите и почнете да гоните реализъм в играта го махнете.

SHIFTING ASSISTANCE: Когато е активирана тази опция, колата ви автоматично превключва скоростите. Тук нещата зависят от навика, но когато карате с ръчни скорости (и ги сменяте както трябва) можете да постигнете по-добри резултати.

THROTTLE ASSISTANCE: Осигурява помощ при предотвратяване на превъртане на гумите при подаване на прекалено рязка газ. Задължително включена за тези от вас, които ще джиткат с клавиатура. Ако имате волан с педали да го махате веднага.

ANTI-LOCK BRAKING ASSISTANCE: Осигурява помощ за предотвратяване на блокирането на колелата при натискане на спирачки. Да се пусне. Без тази опция трябва да сте наистина много добри, за да овладявате болида в завоите.

PIT LANE ASSISTANCE: Когато тази опция е активирана, колата ви автоматично ще влиза и излиза от бокса, спазвайки всички важащи за това правила и ограничения. Ако е изключена трябва да ги спазвате вие, което никак не е лесна работа.

CLUTCH ASSISTANCE: Когато тази опция е активирана, ръчната спирачка автоматично се използва, когато е необходимо. Да се изключи.

AI DRIVERS STRENGTH: Оттук можете да променяте качествата и уменията на управляваните от компютъра пилоти, за да ги нагласите според вашите възможности. Преценете сами.

AI DRIVERS AGGRESSION: Увеличава или намалява вероятността на управляваните от компютъра пилоти да ви атакуват и да се опитват да ви изпреварят. И тук настройките можете да направите само вие.

DAMAGE MULTIPLIER: Увеличава или намалява ефекта от пораженията от сблъсъци. Вие решавате.

FLAG RULES: Изберете дали реалните правила от Формула 1 ще се съблюдават или не.

FUEL USAGE: Изберете разхода на гориво.

TYRE WEAR: Изберете степента на износване на гумите - от нула до 7 пъти това, което нормално се наблюдава в реалните състезания от Формула 1.

MECHANICAL FAILURES: Изберете вероятността за появата на случайни механични повреди.

PRIVATE TEST DAYS: Ако активирате тази опция, пистата ще бъде изцяло ваша в режим TEST DAY.

NUMBER OF AI DRIVERS: Задайте номера на състезателите, които ще участват наред с вас в състезанията в режими QUICK RACE и GRAND PRIX.

QUICK RACE GRID POSITION: Задайте стартовата си позиция в режим на QUICK RACE.

RACE LENGTH: Удължете или скъсете продължителността на състезанията.

И така след като се запознахме с основните неща във F1 2001 време е и за най-интересното в играта. Това си финните настройки които можете да правите по болида си. Преден и заден спойлер, предавки, височина на шасито, амортисьори и т.н. са подробностите, които могат да направят от болида ви малка фурия, но ако ги променяте неправилно могат и да спънат колата ви до неузнаваемост.

Например искате да увеличите максималната си скорост. Първо намалявате ъгъла на двата спойлера, сега колата ви е по-бърза,но и по-нестабилна на завоите, а и спирачният ви път се увеличава съществено. Най-добрият вариант е градус по градус да се променят ъглите и да се правят тестове и когато усетите, че постигате положителни резултати записвайте.

В началото е по-добре да не пипате изобщо настройките по скоростите. Възможно е да направите така, че едни скорости да са прекалено къси, други да са дълги. Промени трябва да се правят само когато разбъзикате стандартните настройки на останалите параметри на колата и от това се наложат промени в скоростната кутия.

Надявам се с казаното дотук да помогна на всички потенциални играчи на F1. И на по-опитните и на тези, които тепърва ще се учат да сменят скорости и да настройват болидите си. Моят съвет е следният. F1 2001 си заслужава, играйте я!

93%

Графика:	90%
Звук:	95%
Геймплей:	95%
Интелект:	90%
Мултиплейър:	85%

Прилича на...
F1 2000, Grand Prix 3

NHL 2002

- Производител: Electronic Arts
- Разпространител: Electronic Arts
- Интернет: www.easports.ea.com
- Системни изисквания: PIII 500, 128 RAM, 32 3D VIDEO, DIRECTX 8
- Жанр: Спортна симулация
- Автор: uRKO

Последовател на най-изпипаната поредица на EA Sports, NHL 2002 достига нови висоти на реализъм в колективните спортни игри.

Не мога да крия, че NHL серията на EA Sports е моят фаворит сред спортните игри. Чувството, което изпитвам всяка година пъхайки в CD-ROM-а поредния диск с любимата игра е едно много специално преживяване за мен. А изданията от 94 и 99 година бяха преломните моменти в развитието на хокейната фиеста на EA. Досега.

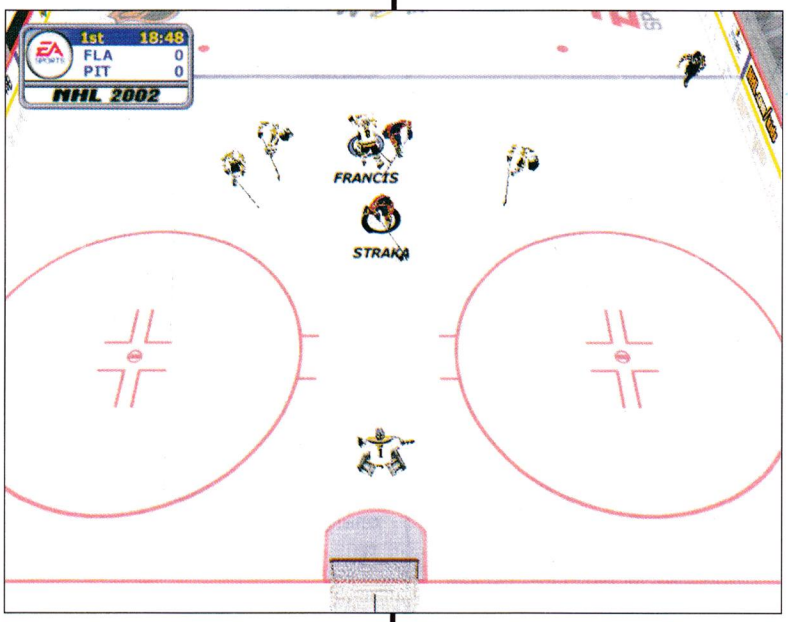
NHL 2002 е пряк наследник на NHL 2001. Графика, звук, интерфейс и всичко останало си е същото. Важното е, обаче, как стоят нещата зад тази прекрасна фасада. В миналогодишната игра, с течение на времето и многото изиграни мачове, малко по-малко на повърхността изплуваха няколко много основни проблема, които не бяха оправени с традиционния за този род заглавия патч. Основните от тях бяха нереалистичните съприкосновения, бодичеци, открадване на шайбата - все компоненти, в които, в повечето случаи, компютърът печелеше единоборствата на най-голяма трудност на игра. Дори когато му противопоставиш много по-класен състезател от неговия. Става въпрос за як, груб, сто-килограмов защитник, който скача да премаже някакво мижаво, технично, петдесет-килограмово крило. При сблъсъка компютърният агент просто отскача малко назад и необезпокоявано продължава отново към вражата врата, а нашето говедо се чуди какво става. Това му викат Hit&Miss, ама в повечето случаи беше второто. Няма как, ще им простим на хората, поправили са се. И така пред нас е една почти идеална хокейна симулация. И такава ще си остане. Докато не ни закачат кънки и не ни дадат по един стик, с който да бъркаме в монитора...

Сега да споменем основните нововъведения в играта.

Първото е в управлението на виртуалния хокеист. Преди имаше едно-единствено копче за залъгващ финт, а сега са вече три, като едното е залъгващо мръдване на стика наляво-надясно, а другите две са пълни завъртания на двете посоки. При подходящо използване на тези номера пред лицето на противниковия вратар, комбинирано с моментален шут се получават красоти, ама красоти. Всичко останало в управлението си е същото - шут в нападение (бива два вида - моментален, с рязко натискане на съответния клавиш или чрез задържане да се постигне необходимата ни сила зависимост от случая), респективно задържане в защита; пас, смяна на играчите (ако не играете заключени на един пост); ускорение; пързаляне назад; отклонение на изстреляна към вратата шайба (комбинира се с шут и се получава силен удар към ваш съотборник който отклонява и респективно мушва шайбата във вратата, евентуално), лягане на земята в пожертвователно спасяване на суха врата; отчаяно чистене на шайбата. Ако се усъвършенствате дотолкова, че пръстите ви да затанцуват по всичките тези копчета на клавиатурата (най-добре осем бутонен джойпад), уверявам ви, ще изпитате голям кеф.

В графично отношение играта е пълно копие на предшественика си като са добавени няколко специални ефекта, възможни с напредването на хардуера. Мен лично, в първия момент, ме издразни липсата на любимия ми изглед право отгоре, от който, поне както аз виждам нещата, играчът има най-добър поглед над играта. Има една камера, обаче, която е под малък ъгъл и е много добра. Всичките останали камери са прилични, но не стават за колективна игра като хокея. Те са само за индивидуалисти, тръгващи от едната врата към другата, пък каквото сабя покаже. Но това - последното - не е хокей.

За звука просто няма какво да кажа - в известна степен EA Sports доминира на пазара за спортни игри и заради перфектното

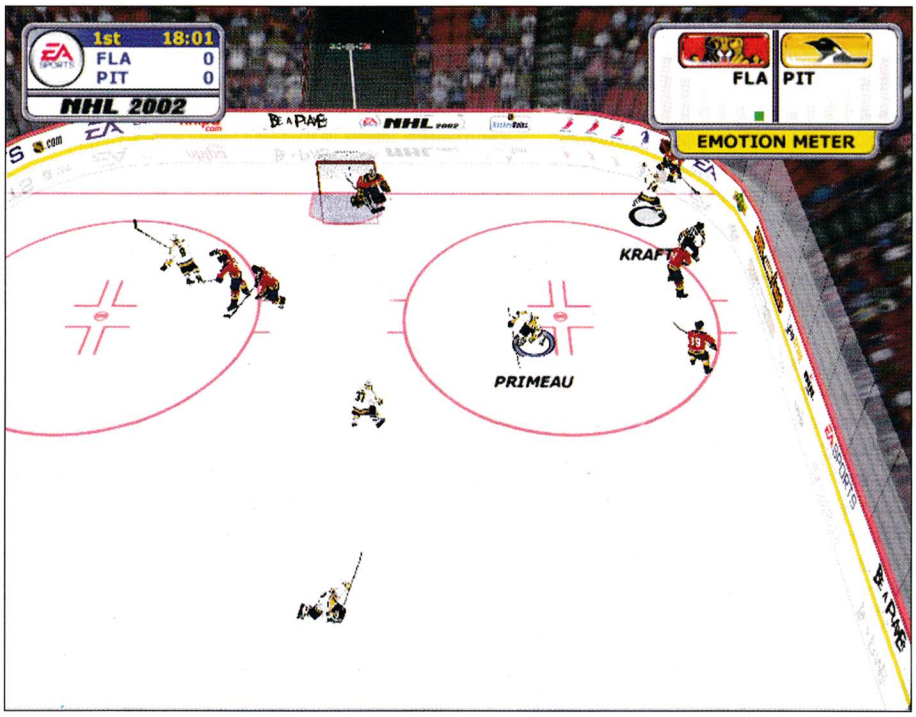


озвучения на продуктите си. Приятна музика, точно пресъздадени звуци от играта, цветист коментар. Задължителни компоненти, изпълнени меко казано добре.

Изкуственият интелект с всяка нова игра се подобрява и това е може би най-големият коз на NHL серията. Компютърните ви опоненти плетат комбинации на такава скорост, че ако не бъдат спрени на време с пресечена шайба или бодичек на някой от ключовите играчи в разиграването обикновено вратарят ви не разбира как, по-дяволите, шайбата се е озовала в мрежата. На най-голяма трудност срещу вас се изправя една перфектна машина в атака и защита, която може да бъде спряна само с много, ама много игра. Яко е че ЕА са обърнали внимание на съприкосновенията. При сблъсък, единият от двамата пада и в зависимост от силата, с която е бил ударен, остава различно време на замята. Е, понякога не може изобщо да стане, но това го има отдавна.

Колкото до подреждането на отделните линии и тактиката в различните схеми на игра мога да кажа, че усвоите ли ги, от вас спокойно може да се пръкне новият треньор на националния ни отбор по хокей. А преди това можете да ми драснете един мейл до редакцията, за да спретнем едно-две мачлета в някой клуб. Все пак феновете на тази игра у нас се броят на пръсти и ще е хубаво да се опознаем. Като говорехме за нови неща в NHL 2002, тук е моментът да кажем, че има възможност да нареждате така наречената HERO LINE, петица от най-опасните ви играчи, която да влиза в най-напечените моменти от играта.

И ето стигнахме до едно от най-революционните нововъведения. EMOTION METER. На човешки език това ще рече, че когато играта ви върви, публиката ви подкрепя и респективно на вашия отбор му порасват криле, хокеистите ви се набират по-бързо, стрелят по точно и силно, борят се като лъвове. Вразите треперят. Всичко е



прекрасно докато играта ви върви обаче; почнете ли да бъркате пасове, да не можете да изнесете шайбата, нещата се обръщат диаметрално. Врагът е пред портата и не е дошъл само да почука на нея. Става страшно. Ауу кеф!

Следващото е така наречения TASKLIST - списък от четири нива с елементи от играта, които - от мач на мач - трябва да покриете. Гол, процент точни пасове, победа, изравнителен гол са само капки в морето от отигравания, необходими да изпълните. Всяко от тях ви дава точки а с точките вие си купувате така наречените NHL CARDS. С въпросните карти вие можете да казвате един вид магии. Например да направите някой от играчите си HERO или да му подпалите петите с един FIRE STRIKE, и той да стане двойно по-добър от обикновено. Също можете да вледенете врага с един COLD STRIKE и той да запълпли по леда като костенурка. Има и един специален вид карти, с които променяте външния вид на играта. Например играчите да станат с огромни глави. И т.н, и т.н. Но това са само козметики, макар и готини.

Освен всичко изброено, в NHL 2002 има и нова система за още по детайлни повторения, камера, която можете да активирате когато излизате сами срещу противниковия вратар и още куп пинизи, които обаче са главно за цвят, а не променят играта.

Накрая ще спомена и едно нещо, което не ми се понрави. Когато се играе със заключена позиция, примерно център, съотборниците ви са малко мудни в защита. Шайбата е до тях а те седят и се почесват, значи имаме проблем в изкуствения интелект. Ако искате да играете така е хубаво да сте поне двама дущи - център и защитник най-добре.

NHL 2002 е един малък шедьовър. Това е.

94%

Графика:	90%
Звук:	95%
Геймплей:	95%
Интелект:	95%
Мултиплейър:	90%
Прилича на...	
NHL 2001	

www.workshop.netbg.com

Codename Outbrake

- Производител: GSC Game World
- Разпространител: Virgin Interactive
- Интернет: www.virgin.com
- Системни изисквания: PII 450, 128 RAM, 16 VIDEO
- Жанр: Тактически екшън
- Автор: Snake

Повече от приличен тактически екшън, за съжаление намиращ се на поне два patch-а разстояние от хитовия статус

Историята на новата игра на украинците от GSC Game World (познати с работата си над нелошия Cossacks) може да накара всеки фен на фантастичния хорър да се усмихне доволно. Астероид донася на земята извънземни гадинки, болезнено обсебени от идеята да изтребят човечеството (мисли за Нещото; може и за Еволюция, ако искаш по-актуален пример). Гадинките в основната си част се явяват зеленикави и осмокраки фейсхагъри, люпещи се от мазни на вид яйца (мисли си за Пришълците), които се лепват за нещастните хорица, пускат едно пипалце до централната им нервна система и поемат контрола над тях (мисли си за Кукловодите на Хайнлайн, има го и на филм). В добавка, както се убеждаваме още от интрото, същите "виждат" топлинното излъчване на хората (мисли си за Хищника, естествено), така че от сега можеш да си спестиш въпроси от сорта, ама как ме видя, нали съм в скрит зад храстите.

Първите хора - полицаи, военни, учени и още военни - изпратени в тази последователност на мястото на катастрофата, биват избити или превърнати в безволеви зомбита. Така извънземните за отрицателно време се сдобиват с някои от най-ценните образци на земната милитаристична технология през две хиляди и незнам коя си година (да, в бъдещето се развива действието) - от автомати до танкове - и на Хомо Сапиенс сериозно му припарва под задника. Твоята задача, в ролята на елитен командос, е да изненадаш извънземните със стратегически поставен термоядрен взрив (оппа, издадох края) след 12 напрегнати мисии в завладяната от тях територия.

Следвайки традициите на сюжета, геймплея също е the best of някои от силните представители на процъвтяващия в пост-Counter Strike епохата жанр "3D екшън с тактически елементи". Имаш на разположение елитен екип командоси (Rainbow Six, SWAT 3), всеки с тясна специализация в отделен аспект от изкуството на войната - sniper, demolisher, marine и пр, от чиито редици трябва да излъчиш двама представители (Spec Ops), които да изпълнят съответната мисия. Естествено дадена ти е възможност да се погрижиш за екипировката им, стратегически подбрана в зависимост от изискванията на съответната мисия (или по-скоро от живителния принцип, вървящ в комплект с безплатните и ограничавани единствено от товароподемността на съответния солджър муниции, "вземайте всичко, което можете да носите, мама ви да еба"). Мисиите, от своя страна, са големи, развиват се предимно под открито небе (левъл дизайна болезнено напомня Project I.G.I.), врагът - естествено - ви превъзхожда многократно - пълзенето по корем е основният метод на придвижване, а снайперът е най-често използваното оръжие (Delta Force).

Само не бърчи гнусливо нос. Защото авторите на CO са чопвали идеите по толкова елегантен начин и са ги доразработвали толкова кадърно, че думата плагиатство ще ти хрумне единствено, ако си някакъв непоправимо критичен автор в елитно българско списание за развлекателен софтуеър и правиш подробна дисекция на всяка игра попаднала на харда ти. И дори и в този случай не можеш да не признаеш, че тази е доста добра. Или по-точно би могла да бъде. Както вече надлежно сдъвках и изплюх по-горе - Codename: Outbreak е безпощадно бъглива. В сегашното й състояние не би могъл да оцениш почти нищо от гениалността й, защото буквално на всяка крачка ще се препъваш в буболечки с олимпийски размери, нямащи нищо общо с извънземната паплач от сюжета. CO ще те изхвърля в Windows-а, ще ти отнема достъпа до инвентара или до партньора ти, а последният ще забива в почти всяка преграда по-голяма от тревна туфа, CO ще заклещва героя ти в някое по-тясно местенце от картата или просто ще го убива безпричинно, принуждавайки те във всеки момент да рестартираш последния си сейв, молейки се той да не е инфектиран от бъга. Така например в една от мисиите след около час игра установих, че не мога да превключа на втория си герой, в чийто инвентар се намираше ключа, необходим ми, за да продължа. Също така с радост забелязах, че нямам нито един сейв, направен преди играта да осакати половинката ми. С други думи, ако ще играеш CO забрави за любимия quicksave - прави чести сейвове в различни слотове.

Казвмат ти всичко това сега, преди да започна да хваля играта, за да си имаш едно на ум, че въпреки всичките й несъмнени качества в сегашния си вид CO носи много повече негативни отколкото позитивни емоции. Така, че ако това, което ще прочетеш в тази статия ти хареса по-добре се ослушай за някакъв patch преди да тръгнеш да си купуваш отрочето на GSC. Ако той изчисти дори и половината от бъговете, можеш да считаш, че крайната оценка се вдига моментално с 20%. Тук отварям и една голяма скоба, че е напълно възможно в ръцете ми да е попаднала някоя ранна версия на играта, нещо съвсем типично за родния пиратски пазар. Нещо подобно се беше получило с могъщо оплютия от мен Hitman, в чиято крайна версия не присъстваше никой от описаните от мен бъгове.

И понеже започнах с критиките нека да свърша с тях. Извън споменатите бъгове иг-

рата ме издразни само с три неща. Едното е гнусното озвучаване на героите - първо всичките ти осем наемника - от арабина до украинеца - говорят с един и същи глас, което убива индивидуалността им в зародиш, а дори и малкото налични дубльори говорят с такъв тежък украински акцент, че силно ти се иска диалогът да протича единствено под форма на надписи. Второто е красиво анимираното меню с опциите, на чиято красота ще спреш да се радваш още на третото му зареждане с охлювна скорост. И третото е крайната фобия на елитните ти командоси от височини. Дори безобидни пропадания от метър-два им вземат по няколко процента от здравето. Може и да е логично предвид тежките им бойни костюми, но дразни. А, да, освен това не можеш да играеш нормално в third person преспектива на камерата. Както винаги. Защо въобще я слагат и рекламират тази опция?

Следва хубавото най-сетне. Като за начало играта има смазваща атмосфера и се нарежда доста близо до хитове в параноичния трилър като Halflife, Aliens Vs. Predator и Unreal. Безкрайните моменти на дебнене избухват в неочаквани и брутални схватки на живот и смърт, а ужасът от дебнещият отвсякъде ужас влиза в ярък контраст със сюрреалистично красивата природа наоколо. Всеки може да ситуира трилър в градската канализация или в изоставените станции на метрото. Но когато поставиш за фон на клането преливащата от живот природа, пълзящи по небето розови облаци, иззад които наднича яркия слънчев лик, блестящи капчици роса в тревата и нежно шумолящи над главата ти клони трябва да си истински майстор или ще се получи тотален бълвоч. Е от SGC очевидно са майстори. CO е толкова напрегната, че се радваш безумно дори и на осакатения си откъм AI партньор. Би било твърде ужасно да бродиш сам из нивата й.

Графиката не е нещо, за което ще пишеш със спрей по стените на административните сгради, но успява да бъде някак по своему красива въпреки ръбатостите си. Още повече, че визуалните ефекти са много добри, а системните изисквания, въпреки огромните размери на нивата - под средните за сезона. Със задължителното отбелязване на факта, че CO има най-красивото небе, което съм виждал от много, много отдавна. Половината от цялата атмосфера дължим именно на него.

Изключително ме зарадва и пълната липса на интерфейс по време на играта. Индикаторите за живота и енергията се намират на китката на героя ти, а този за амуниците - на самото ти оръжие. Оръжието от своя страна е едно от най-оригиналните неща, които съм виждал в игра. То е нещо като военния вариант на многофункционалното кухненско ренде Вьорнер. Имаш само една пушка с въртяща се цев от различни приставки, обединила в едно всичко - от безкрайния лазер и жалката картечница до базуката и снайпера. Това чудо просто трябва да се види. И да се използва разбира се. CO, освен всичко останало, е и прекрасно балансирана и директният екшън ни най-малко не страда от тактическия stealth елемент. Престрелките са обляни в кръв и адреналин и са изключително добре реализирани.

Леките RPG елементи прибавят още няколко точки към крайната оценка. Всеки войник има определени характеристики като точност, сила, виталитет и пр. (което е съкратено от прочее, а не е чисто нова и уникална характеристика, спри да се радваш), които се повишават с всяка успешно изпълнена мисия, в която съответният е оцелял. На базата на тези характеристики и вече споменатите професионални ориентации можеш да сглобиш добре балансиран екип, в който всеки от хората изпълнява различна роля, допълваща другарчето му. Друг е въпросът, че ако искаш другарчето ти наистина да си изпълни качествено ролята е добре да поемеш контрола над него вместо да разчиташ на бъгливия му интелект и набора си от четири команди, чрез които комуникираш с мен (прикривай ме; убий го онзи; стой тук и спри да пуцаш). Отново считам, че става дума именно за бъг, а не за генерално зле написан поведенчески скрипт, защото на моменти партньорът ти се държи учудващо умно.

Мисиите са наистина големи и дават сериозни възможности за индивидуален подход към отделните ситуации, които от своя страна, често се оказват твърде различни от ъбджективите в началото. Трудността е доста височка, най-вече поради огромното числено превъзходство на врагот, но приятната опция за свободен сейв по всяко време (за разлика от почти всички, вече изброени, аналогични заглавия) прави играта напълно приемлив избор дори за по некадърните геймъри. Наличието на инвентар, многото предмети за попълването му и съобразяването с обема му също внася допълнителни позитивни емоции за играещия.

И най-накрая, но не и по важност CO е един от адски малкото 3D екшъни, разрешили проблема с невъзможността да налучкаш стълбата на слизане и сериозния шанс да се разбиеш грубо в подножието й. Щом героят ти се доближи до стълба играта учтиво го закача за нея. Много се зарадвах.

Какво да ти кажа в заключение? С ръка на сърце признавам, че ако не се бях сблъскал с многократно споменатите бъгове щях да определя CO като един от най-добрите тактически екшъни, които съм играл. В случай, че производителите й я освободят от тях наврме съм сигурен, че ще се съгласиш с мен.

70%

Графика:	80%
Звук:	70%
Геймплей:	75%
Интелект:	60%
Мултиплейър:	----
Прилича на...	

Project IGI, Spec Ops, SWAT 3

www.workshop.netbg.com

- Производител: SSI
- Разпространител: UbiSoft
- Интернет: www.poolofradiance.com
- Системни изисквания: PII 450, 128 RAM, 16 VIDEO
- Жанр: Аркейд
- Автор: Snake

Spiderman

Забавен и динамичен аркейд с престъпно лош визуален облик, безумно управление и съсипваща камера

Винаги съм твърдял, че човекът, в чието съзнание за първи път се е появила идеята за Супермен е бил адски комплексиран пич. Пич, който е искал - поне в мечтите си - да се въплати в ролята на някой, който може да разрешава проблемите си с по няколко тупаника, някой, над чието рамо не наднича непрекъснато Черната вестителка с неприятно острата си коса, някой вперил лазерния си директно в женските души и по чийто врат непрестанно висят две дор три едроцицести представителки на нежния пол със спешна нужда от спасяване. Пич, чиято единствена допирна точка със супер-човека от мечтите му, е моливът в ръката му. Супермен е и родоначалника в едното основно - според мен, разбира се - течение при супер-героите. Съвършените и почти всесилни избивачи на комплекси.

Второто течение, чийто апогей идва със създаването на смазания от живота (че и от смъртта) Споун, който прави стъпка към гроба с всяко следващо използване на супер силите си и, което се явява нещо като неореализма при супергероите. Съответните автори показват на читателите си, че супер силите винаги вървят в комплект със супер висока цена и са по-скоро наказание, отколкто награда.

И знаете ли кой е единственият супер-герой, който така и не успях да вместя в иначе образцовия си анализ. Ами любимият ми. Спайди.

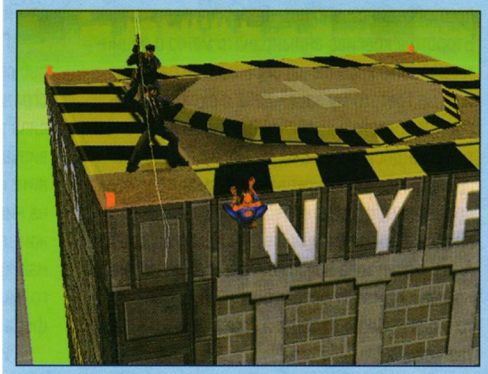
Историята на живота му определено не е потопена в мрачните краски на второто течение, но и не се къпе в досадния героизъм на първото. Спайди често изяжда рекордно, за човек от неговия занаят, количество бой и най-голямата му награда обикновено е, че излиза жив и здрав от поредното си приключение. Пък и самите му супер сили не са бог знае колко супер. От друга страна обаче нашият човек е непоправим оптимист и циник и гледа на живота иронично повдигнал едната си вежда и с неизменно широка усмивка. Което придава на филмите и комиксите с негово участие един абсолютно уникален, за пренаселения с клишета жанр, чар. И логичният въпрос, който трябва да си задаваш е колко от него се е пренесъл в настоящата игра.

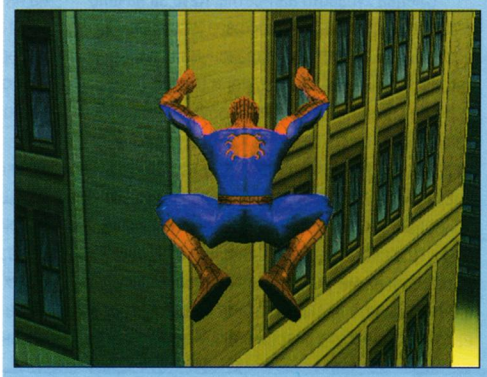
Доста, бих казал. Което в никакъв случай не означава, че играта е добра. Точно обратното. До последния момент се чудех дали да запратя настоящата рецензия във вездесъщата крачна рубрика или да я оставя в "елитната" част на списанието. И единствената причина, която наклони везните в полза на настоящето - по-обширно - представяне беше фактът, че Spiderman май се явява най-приличният аркейд за последната година и единствен сравнително достоен представител на вече умиращият жанр.

За пореден път ще си изпея обичайната песничка, че Spiderman има огромен потенциал, но почти всичките добри идеи залегнали в суровата концепция са били грубо потъпкани при реализацията им или пък твърде некадърно конвертирани - защото първообраза на Спайди е предназначен за конзоли - за PC платформата. И за да не бъда голословен си вадя листчето с отметките и започвам да изброявам по графи.

Графика

Считай я за приемлива, в най-добрия случай. Енджинът е куц и е толкова зле написан, че при все ръбатия вид на всичко по екрана играта има системни изисквания, можещи да ужасят средностатистическия геймър. На PIII на 733 с 512RAM и Voodoo 5500 при резолюция от 1024x768 играта насича забележително често. А за цялото й изиграване не видях нито една визуална причина да го прави. На всичкото отгоре лошите в историята услужливо потапят доб-





рия стар Ню Йорк, по чиито покриви се развива основната част от действието в някаква зелена мъгла, която оправдава невъзможността на същия този енджин да подържа големи открити пространства.

И докато графиката на самата игра може - както казах - да мине за приемлива, качеството на междинните анимации, представящи ни развитието на бозавата история, може да ти докара инфаркт. Представи си онази мъничка снимка на азиатката с бизона, която си свали онзи ден от мрежата и си я разпъна на цял екран в отчаян опит да разбереш тия са съвкупляят ли са или тя просто го чеше по коремчето. Сега си представи тази неорганизирана сбирщина от пиксели със страна един сантиметър раздвижена. По-лошо е. Поне от 5 години не си виждал толкова ужасни кът-сцени. Всеки по-разглезен геймър би деинсталирал играта още преди да е изгледал до край интрото.

Звук

В тази графа нещата са забележително по-добри. Музиката е изключително приятна за ухото, а дубльорът на Спайди направо ми обра точките. Дори и най-баналната реплика, произнесена от него звучи по онзи споменат оптимистично-циничен начин, който прави Човека паяк толкова симпатичен.

ИИ

Практически отсъства. Нормално за жанра.

Геймплей

Тук вече идват големите похвали и големите критики. От една страна играта смърди на конзола от километри. Опция за произволен сейв закономерно отсъства, което - за не знам кой път вече го казвам - ми се струва тотално престъпно в напрегнатото ни ежедневие, което твърде често просто отказва да ни отпусне времето, необходимо за достигането на следващия save point. Много мразя играта да ми казва кога мога да я изключа и да се върна в реалния свят. Контролът над Спайди също е забележително зле преписан за PC. Или ако предпочиташ - труден за овладяване. В момента, в който се покатери на някоя стена или таван - а, в случай, че не си схванал - катеренето по стени и тавани е едно от основните ти занимания в тази игра - посоките на движение се променят, ама точно, както си искат. Лявото става нагоре, нагорето става дясно, а дясното и то не знае какво става, милото. И дори и това би се преживяло някак си, ако камерата не фучеше край героя с настървеността на разярена оса и с идентична непредвидимост. Дори и най-лекото мръдване в някоя посока може да накара камерата да се завърти на 180% и да скрие точно онова, което искаш да видиш. В по-лошия, но твърде обичаен случай - точно онова, което иска да ти свети маслото.

И точно, когато си решил, отвратен от всичко видяно до момента, че не, тази игра няма да я играя и минутка повече, установяваш, че не можеш да се откъснеш от монитора.

Дори не бих могъл да ти кажа защо е така. Дали тайната се крие в онази любима ни от филми и комикси атмосфера, за която ти казах, че Spiderman-играта е успяла да запази в себе си. Или в уникалната динамика на действието, което прескача непрестанно от уан он мени схватки, в които Спайди трябва да разчита на юмруците, ритниците и номерата с любимата си мрежа, на бесни преследвания по покривите на небостъргачите, при които обутите в червени кожени ботуши крака твърде рядко стъпват на земята или пък на тихи пропълзявания по таваните, решаване на лесни пъзелчета и някои от най-забележителните битки с босове, които съм виждал в игра от сорта. Или в, буквално, стотиците сикрет плейсове, където можеш да откриеш сума ти забавни неща като корици на уникални издания от Spiderman поредицата на Marvel или пък нови костюми за маскирания ни отмъстител. Или в блестящия, на моменти хумор, който те дебне дори из менютата на играта. Или в простичкия факт, че е супер яко да можеш да ходиш по всяка повърхност, да летиш с помощта на влакна синтетична паяжина, да носиш червено-син костюм, нашарен с паяжинки и да риташ задници в името на световната справедливост. Наистина не знам.

Но мога да ти кажа със сигурност, че наред с късащите нерви гафове в Spiderman има моменти, които влизат директно в историята на аркадния жанр. И от значително по висока оценка го дели единствено някой и друг patch.

70%

Графика:	65%
Звук:	85%
Геймплей:	75%
Интелект:	----
Мултиплейър:	----
Прилича на...	
Играта с пришълеца в AvP	

www.workshop.netbg.com

- Производител: Bethesda
- Разпространител: Charybdis
- Интернет: aom.bethsoft.com
- Системни изисквания: PII 500, 128 RAM, 16 3D VIDEO
- Жанр: Стратегии с Ролеви Елементи
- Автор: Groover

Magic & Mayhem 2 The Art of Magic

"Добрата игра е като океан" - вече не си спомням кой ми беше казал това мъдро сравнение, но то ми хареса и си казах, че все някога ще го включа в статия. И ето този ден настъпи. Въоръжени с най-новите си бански Speedo колегата Cohen загряваше на плажната ивица. Целта на неговите усилия силно се вълнуваше и се опитваше всячески да привлече вниманието му. И ето моментът дойде. Cohen с решителна крачка се запъти към водната шир. Яките мускули танцуваха по кожата му, тялото му блестеше, намазано с последния Nivea лосион (фактор 25, да не му стане нещо на колегата). Последва сблъсък, Cohen нададе болезнен вик, но продължи да нагазва в явно студената вода. Издържа там около половин час и с крясъци и други нецензурни изрази се измъкна тичешком от водния басейн. След това дойде при мен и Freeman и обясни, че току-що му се били обадили по GSM-а (Nokia - от онези, водоустойчивите ще да е бил) и има спешна работа. Качи се на раздрънканата си кола - Лада, от онези изгнили седмици, които дори и изпадналите автокрадци не закачат и отпраши с мръсна газ в неизвестна посока. По пътя изпревари едно-две BMW-та (всъщност малката подробност около колата на Cohen са двата турбокомпресора с азотно охлаждане, но за тях ще си поговорим някой друг път). Явно много бързаше за срещата - и Rolex-а си беше оставил, и Ray-Ban-а, да не говорим за дрехите.

Погледнах Freeman. Той си свирукаше небрежно и чертаеше нещо с палеца си в пясъка. Ясно, значи аз трябва да зачепкам темата.

- Ами сега, какво ще правим? Все някой трябва да изиграе скапаната игра - подех аз.

- Ааа? - смотолеви незаинтересован Freeman. - Ако е за пиене, не ме търси. Направо не мога да гледам алкохол след вчера.

- Не, бе колега, за играта става дума. Magic & Mayhem 2: The Art of Magic. Кой балък ще намерим, че да ни напише статия за нея?

- Ами че ние балъкът си го имаме. Ей го на. Точно срещу мен.

- А не, аз си имам достатъчно грижи, благодаря - опитах да се измъкна с добро аз.

Понечих да продължа с аргументацията си, но изведнъж нещата придобиха зловещ характер. В небето се появи хеликоптер, от който като хлебарки започнаха да излизат някакви командоси. Мен ме вързаха за първата палма, а колегата го отвлякоха. "За негово добро е" - обясниха те и преди да им обясня, че той е махмурлия, го натъпкаха в хеликоптера и отлетяха. Останал сам, не ми остана нищо друго, освен да разрежа въжетата с ноктите си, да надяна неопрена и да се гмурна в света на Magic & Mayhem 2.

Дали това е обещания океан или просто една дъждовна локва - ще ви оставя да прецените сами.

Аз ще извадя дебелата книга и ще започна с историята на играта. А тя не се отличава от стандартната фентъзи история. Преди много, много години светът в Magic & Mayhem бил раздиран от войни и конфликти. Тогава дошъл Магистратора. Този велик магьосник възстановил мира в страната като създал три магически сфери. Едната за Хаоса, една за Реда и една Неутрална. Дал сферите на трите враждуващи фракции и създал балансът между тях. Всичко вървяло прекрасно, докато Смъртта не дошла да прибере Магистраторът. С неговата кончина светът се променил безвъзвратно. Точно 18 години по-късно експлозия в Неутралната земя разрушава Неутралната сфера. Събитие, толкова ужасяващо за народите, разположили се там, колкото приятно за Лордовете на Хаоса. Техните войски не губят време и се понасят с ракетна бързина към позициите на Неутралната Земя.

Ето в такова размирно време живеете и вие. В деня, в който трябва да ви направят пълноправен Мъж (е хайде да не си мислим простотии, става ли?) сестра ви, която е отишла за гъби в гората не се завръща. Вие тръгвате да я търсите, но пристигате точно на време, само да изгледате как могъщия магьосник Милезиус, който се отдалечава с царствена походка, а кракът на сестра ви леко се поклаща от бохчата, която той е нарамил. На бегом към селото, където установявате, че баща ви е загинал при нападение на някакви адски гадини. На това му казвам аз черен ден. Като съвестен брат вие тръгвате след похитителя на сестра ви.

Ако сте играли първата част на Magic & Mayhem знаете за какво става дума в играта. Концепцията не е променена и на йота. Ако пък сте новобранци в областта, мисля че ще намерите следния параграф за изключително полезен.

Magic & Mayhem 2: The Art of Magic би трябвало да е хибрид между RPG и Стратегия. Казвам би трябвало, защото с течение на играта, ще откриете, че най-успешният начин за игра на M&M2 е да погледнете на нея като на стратегия в реално време с "незначителни ролеви елементи". Какво представлява самата игра? Обикновено целта в M&M 2 ще бъде да унищожите противника си. В играта не строите база, не тренирате войници, не събирате ресурси - всичко се постига чрез магии. За да унищожите някой или трябва да му нанесете достатъчно поражения посредством офанзивни магии (огнена топка, светкавица, метеоритен дъжд) или да призовете същества, които да го убият. За съжаление всяко едно заклинание си има стойност в мана, а тя далеч не е безкрайна. Зареждането с мана в M&M 2 става на точно определени места от картата. За да го използвате, трябва да "оставите" пазител/и/, които да контролират тези източници на енергия. Това е и основния стратегически момент в играта - да опазите от посегателство вашите източници на мана, да призовете достатъчно голяма армия от същества и с тях да преминете през врага. Колкото повече източници на енергия контролирате, толкова по-бързо ще си възстановите маната. Следователно ще трябва да се стремите не само да пазите вашите източници, но и да се опитате да завземете нови такива.

Въпросът с магиите стои по малко по-различен начин. В M&M 2 заклинанията се съдържат в различни предмети - гъби, камъни, растения. В зависимост от това, как използвате дадената съставка можете да получите различна магия. Например растението Валериан, сложено в Неутрален талисман дава за резултат магията Вълк, в Хаос - Raise Dead, а в талисман на Реда - Лекуване. Магиите са интересни и освен разни стандартните Тролове, Кентаври и Елфи, ще можете да сменяте облика си, да правите единиците си стрелящи, да ги забързвате и т.н. Решението е оригинално, но е взето едно към едно от първата част на играта. За разлика от нея, обаче, соловата кампания в M&M 2 е доста добра. Тя продължава около 30 мисии, през които се развива фабулата и вие започвате да осъзнавате истинската си мисия в този свят. Нивата, през които ще минете са разнообразни. Създателите на играта са положили големи усилия скуката, която съпътстваше изиграването на някои нива от първата част, да е отминала безвъзвратно. За тяхна чест, трябва да призная, че имат почти пълен успех в начинанието си. Сред задачите, които ще изпълните е да намерите кораб до Елфските Острови, да откраднете митичен камък от укреплението на Троловете преобразен като такъв и т.н.

Действието се развива малко мудно, но опцията за промяна на скоростта на играта компенсира напълно този й недостатък. Особено е приятно чувството на мощ, което ви изпълва, след като сте получили поредния талисман или съставка на магия. Вашият герой се развива доста елементарно. Той има три показателя - здраве, мана и контрол, като последният определя максималната бройка на гадинките, които ще можете да призовете и управлявате. Героят ви развива тези свои характеристики благодарение на точките опит, които той печели след всяка мисия. Те зависят пряко от начинът по който сте успели да преминете през нивото. Ако сте изпълнили само основната задача, обикновено няма да получите максимално възнаграждение за усилията си, а само част от него.

Не може да не ви е направил впечатление коренно промененият облик на играта. Тя е изцяло триизмерно, което води след себе си няколко положителни и отрицателни черти. Визията на Magic&Mayhem е брутална на моменти. Играта изглежда много красива на дадени нива. Магиите са истинско пиршество за очите, а моделите на героите и чудовищата са направени с големи подробности. Възможността за въртене на картата и zoom-иране също не е за изпускане. Интересен е фактът, че въпреки триизмерния терен единиците ви притежават много добър pathfinding. За съжаление, има и няколко лоши новини. Първата от тях е камерата на играта, която като че ли има алгоритъм за най-неподходящо наместване в напрегнати ситуации. Вторият проблем е ориентацията, която сериозно пострадва сред завъртане на картата няколко пъти. Неприятностите идват оттам, че мини-картата в горния ляв ъгъл също се върти заедно с всичко останало. Интерфейсът също има няколко много големи греди за одялване. Най-големият проблем е липсата на shortcut-ите с които да си нагласите най-често използваните магии. Другата недомислица е че когато кликнете върху дадена магия, героят ви вече не е избран. Когато напреднете в играта няма да срещнете затруднения с тази му особеност, но в началото, когато всичко е легнало на ваш гръб, проблемите са големи. Направо имам чувството, че никой не е седнал да поиграе първите нива, след като всичко е било готово по нея.

Музиката е еднообразна и може безболезнено да ви приспи. Ако това състояние не е желателно би било добре да я изключите. Дигиталните ефекти са на прилично ниво.

Изобщо играта никак не е лоша, особено след като минете първата третина от нея. Проблемът в нея е че не предлага нищо ново и интересно на пазара. Иначе като визия и идея Magic & Mayhem 2: The Art of Magic определено ще заинтересова почитателите на стратегиите. Но се съмнявам, че ще успее да въодушеви някой, останал извън правата вяра.

77%

Графика:	90%
Звук:	75%
Геймплей:	75%
Интелект:	80%
Мултиплейър:	----
Прилича на...	
Magic & Mayhem	

www.workshop.netbg.com

Защо на мен бе отредено да пиша за тази игра? Защо?... Всъщност, med, защо си задаваш тъпи въпроси? Ти един static-х не знаеш кога се е пръкнал, пък искаш да пишеш за игра различна от Monopoly. Така е, med - имаш музикална култура - пишеш за култови игри (пиеш мляко), нямаш - пишеш за Monopoly (не пиеш).

Monopoly Tycoon

Производител: **Deep Red**	Жанр: **Икономически Сим**
Разпространител: **Infogrames**	Системни изисквания:
Интернет: **www.monopolytycoon.com**	**P 266, 64 RAM, 8 VIDEO**

Това бяха първите мисли, които ми минаха през главата, когато freeman небрежно ми подаде CD-то с надпис Monopoly Tycoon. След като поджъткаха малко, обаче, осъзнах, че играта хич не е зле, даже може да се нарече събитие за любителите на различните видове tycoon-и.

Всъщност, я вместо да ви разтягам лукумчета "Партизан" от 60 стотинки, да ви кажа накратко за какво иде реч.

Когато приключите да бърникате по настройките и най-накрая пуснете самата игра ще забележите прекрасната графика, която се набива на очи. Плавни преходи от ден към нощ и обратно, движещи се наляво-надясно коли и пешеходци. Градчето е живо! Имате пълен контрол над камерата, просто задържате дясното копче на вашия домашен любимец - мишката, и въртите на където ви душа иска. С една дума графиката е яка, а с две - много яка!

Картата, на която се развива действието е типично монополска - имаме си лилави, кафяви, розови, бели, червени, оранжеви, зелени, жълти и сини полета (подредени са по рейтинг, от 1 до 5 звездички), на които можете да строите сгради, електрическата и водоснабдителната компании и разбира се четирите гари. Освен тези добре познати ни от книжната версия на играта полета, пичовете от deep red са решили да обогатят играта и са включили - телекомуникационна компания, газоснабдяване, полицейско управление, поликлиника, училище, зоологическа градина, автобусна спирка и таксиджийска седянка, университет, летище, яхт-клуб и музей. За съжаление само първите две от тези обществени сгради, които ви изброих могат да бъдат наемани.

Сградите, които можете да строите на празните полета с различни цветове са 44. Те се делят на два вида. Първият вид са retail сградите, сиреч магазини за хранителни продукти, кафенета, антикварни магазини, дискотеки, кина, билярдни зали и разбира се музикалния магазин, където можете да забележите ван_дали с висока музикална култура да слушат linkin park. В тази категория сградите са доста и ще се наложи да ви ги поспестя. Във втората категория - residential са намерили място само две сгради - апартаменти, които давате под наем и хотели. Освен retail и residential сгради можете да правите и малки паркчета на вашият парцел, който сте наели под наем. Самото наемане се осъществява чрез търг с другите участници в играта. След като вече сте лишили с какъв бизнес ще се занимавате и сте построили съответната сграда, вие можете да определяте цените на стоките, които се продават вътре или пък да определяте дневния наем, ако се занимавате с хотелиерство. Голяма далавера е да строите на същия парцел, на който строи и врагот и след това да намалите цените на предлаганите от вас стоки. Малко некоректна конкуренция, бът ху кеърс?

Сингълплеъра, който играта ни предлага, се състои от най различни мисии, примерно бъдете първия, който ще направи 3000$ дневен оборот. Мисиите са най-разнообразни и интересни, а и противниците са на ниво дори и на най-ниската степен на трудност - easy.

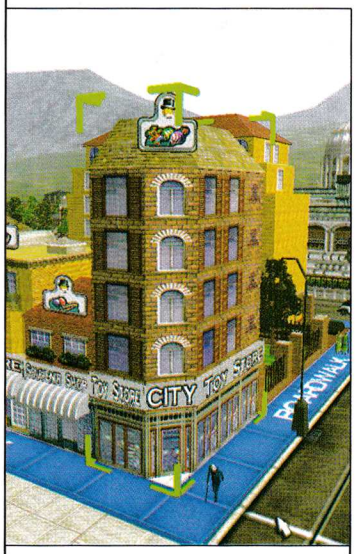
Мултиплеър има. Това, което ще кажа за него е, че можете да го играете и още пет човека или пък можете да си пуснете няколко компютърни опонента.

Като за финал искам да ви драсна няколко реда със съвети. В началото на играта винаги стройте магазини за дрехи и за мебели, от тях печалбата е най-висока. Не се мъчете да наемате електрическата, водоснабдителната, телекомуникационната компания и газоснабдяването, защото далаверата от тях не е много голяма. Стремете се да наемете четирите гари, които както и в оригиналната книжна игра ще ви донесат яко кинти.

Това е от мен, драги читатели. Ще гледам да се измъкна от редакцията по-бързо, че току виж freeman ми подал някое CD с надпис Ne Se Surdi Choveche Tycoon.

mEd_lEb

А тук комерсиални люде правят комерсиално списание



Прилича на:
Sim City, Tycoon-ите

80%

Топла есенна вечер. От вратата на елитна столична бирария долита звън на светкавично опразващи се чаши и острото скърцане на вилици, преследващи последните парчета месо из необятните чинии. Прозвучава разказана на няколко гласа серия от вицове, в които първичните мъжки и женски полови белези се споменават по-често, отколкото в учебник по гинекология. И после всичко замира. В лепкавата тишина разляла се из заведението се чува тихото шумолене и потракване на найлонова торбичка с пиратски дискове. Един изумително свободолюбив глас отбелязва, че то хубаво сме се събрали да се омажем от ядене и пиене, но ще е още по-хубаво ако се свърши и малко работа, тъй че дайте да си разпределим игрите за месеца. Свободолюбивия глас започва да произнася с равен глас серия от екзотични заглавия. Някой изгруувтява, че сроковете за предаване на статиите ТОЗИ ПЪТ трябва да бъдат спазени. Чува се бодър и задружен смях.

-Абе, ти нали беше играл Midtown Madness - произнася по едно време с надежда свободолюбивия глас.

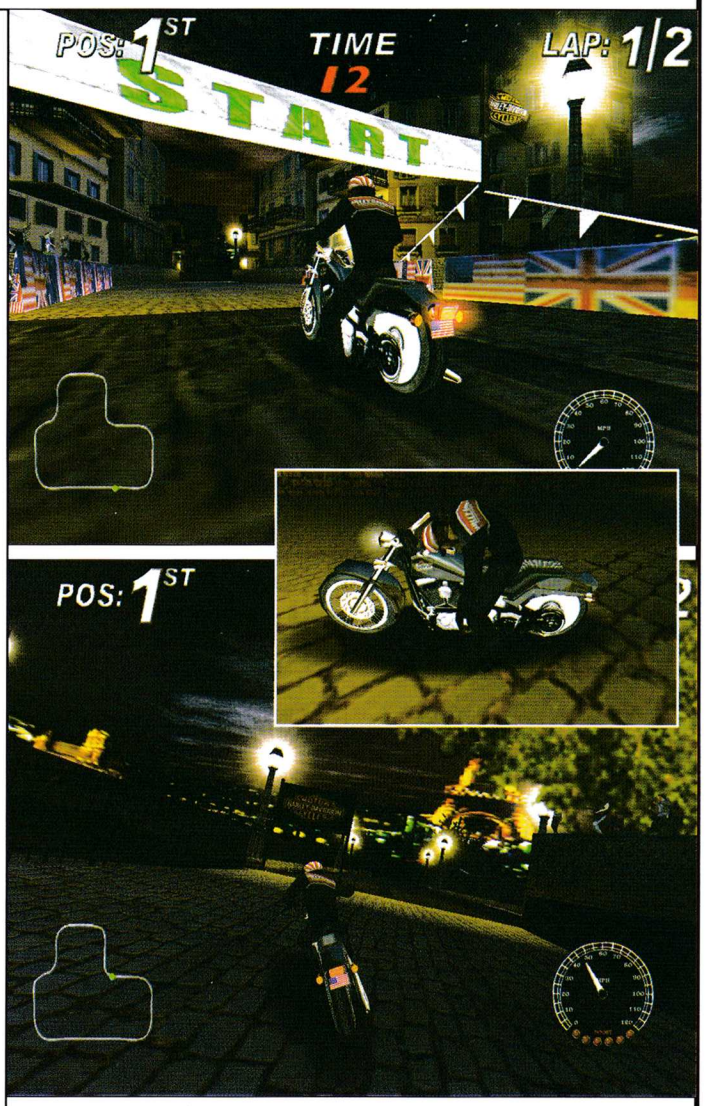
-Мда - мрачно просъсква някой.

-Ми заповядай - казва свободолюбивия щастливо.

Така на последния редакционен купон твоят скромен рецензент получи поредната игра за оплюване в настоящата рубрика. Между другото на същия този редакционен купон - с оглед на имиджа му, естествено - същият този скромен рецензент получи и куеста Casanova, който се оказа толкова изумително грозен и бъглив, че мисля да сведа ревюто му до настоящите три думи - не го купувай. Та да си дойдем на думата. HD-RAW, както дори и ти би могъл да се сетиш, е рейсър с мотори. Имаш на разположение шест байкъра - японец, французин, немец, американец, австралиец и англичанка с прилежащите им мотори и трябва да се пребориш с пистите намиращи се в съответните страни. Играта е изключително аркадно ориентирана като реализмът е сведен до необходимия минимум, а потенциалните (защото никъде не са изведени на показ) технически характеристики на отделните мотори са съвършено идентични, така че практически разполагаш с една машина с различни скинове. Което - да си го кажа навреме - в никакъв случай не е лошо при положение, че просто искаш да се отдадеш на отморяващо и незаангажиращо каране на мотор. Всъщност според много хора - на Моторът.

Harley Davidson
Race Around The World

Производител: **Conapy Games**	Жанр: **Рейсър-Аркейд**
Разпространител: **Conapy Games**	Системни изисквания:
Интернет: **www.conapy.com**	**PII 400, 128 RAM, 16 VIDEO**



Несъмненото удоволствие да си положиш виртуалния задник на кожената седалка на Харлей Дейвидсън е подкрепено от прилична графика, облякла сравнително разчупени писти. Всяка една от посетените страни носи своята уникална атмосфера, което е повече от сериозен мотив да продължиш напред, за да видиш какво ново са ти подготвили авторите.

Основната причина да дам на играта толкова висока оценка обаче се корени в абсолютно уникалната за жанра възможност да забавиш времевия поток в играта и да караш мотора си на забавен кадър. Освен, че е безумно яко да наблюдаваш каскадите си, при които мощната ти машина сякаш разкъсва пространствено времевия континиум и недостижима за законите на физиката се носи във въздуха сред облаци прах, осветявана от ярките слънчеви лъчи (или пък улични лампи - има и нощни мисии), които се плъзват по хромираната и повърхност и се сливат с изпълзяващите от ауспусите пламъци кадансът дава и уникалния шанс на по некадърните драйвъри (като моя милост) да преодоляват сложните препятствия по трасето освободени от бремето на невъзможно високата скорост на возилото си.

Минусите на продукта се крият в доста лошият клипинг, отвратителният звук и факта, че с опростеността и краткостта си HD-RAW оставя впечатление по-скоро за безплатна игра, правена за кеф от група ентусиасти, отколкто за сериозно заглавие надлежно опаковано в лъскава кутия и струващо шейсетина лева.

Snake

Прилича на:
Moto Racer

70%

www.workshop.netbg.com

Planet of the Apes

- Производител: **Visiware Studios**
- Разпространител: **UbiSoft**
- Интернет: **www.ubisoft.com**
- Жанр: **Екшън от трето лице**
- Системни изисквания: **PII 400, 64 RAM, 16 VIDEO**

Настанаха лоши времена за Планетата на маймуните. Наместо да възроди славата на култовия сериал за приматите, шумно рекламираният римейк на Тим Бъртън се оказа толкова тъп, че накара младото поколение да махне пренебрежително с ръка и да продължи да си чака Властелина на пръстените. Настоящото заглавие пък - което впрочем няма нищо общо с въпросния римейк и е опит за самостоятелна трактовка на историята за завладяната от косматите бананоядци земя - може да те накара да подариш компютъра си на първата попаднала ти маймуна и да се обесиш на дървото пред клетката й. Което - като изключим факта, че сигурно ще ми липсваш - се явява доста вярно решение, защото таргет аудиторията на Planet Of The Apes очевидно са именно маймуните. Или поне по-малоумните от тях.

Аз по принцип отдавна съм вписал името на UbiSoft в черния си списък, но толкова малоумна игра не вярвах, че могат да издадат дори и те. Практически всичко което е могло да бъде осрано в РОТА е осрано по толкова категоричен начин, че по едно време сериозно се зачудих дали Тим Бъртън не е платил на убисофтци, за да пуснат на пазара маймунска история в сравнение с която неговия филм да изглежда като шедьовър.

Защото в сравнение с тази история дори рекламите на Аче и Дав изглеждат като шедьоври, приятелю. Сюжетът е на ниво съчинение от типа "Как прекарах лятната ваканция", а озвучаването ме навя на мисълта, че родините на производителите явно са искали да се изявят и те са ги пуснали на микрофоните. По-лошото е, че сигурно са ги пуснали и на клавиатурите на компютрите си защото графичния енджин и левъл дизайна оставят впечатление за хора, чиято най-близка среща с компютър до момента, в който са започнали работата си по РОТА, е била картинка в списание "Мурзилка" от 78-а година. Нивата са грозни, еднообразни и подтискащо клаустрофобични, текстурите са отвратителни, а галещи окото ефекти практически няма.

Геймплеят пък е по-лош от всичко изброено до тук. В общи линии идеята на всяко ниво е да набиеш n-на брой маймуни и да намериш ключа за следващото. Липсва опция за сейв така, че последното е доста по-трудоемко начинание отколкото може би си мислиш, защото копчето ти за блок работи по собствена инициатива и приматът срещу ти те изкъртва от бой в един от четири-пет случая. Единственият начин да понапреднеш в играта е, наместо да влизаш в пряка интервенция с враговете си, да търчиш като изоглавен из съответното помещение докато водените от - изненадан ли си - убийствено ниския си ИИ ма'муни не заседнат в някоя мебел.

Не си губи времето, моля ти се. По-добре отиди в зоопарка.

Snake

- Прилича на: **Нещо сътворено от маймуни**

20%

Асеновград 4230
ул. "Цар Освободител" 14б
тел.: 0331/ 27191

Благоевград 2700
бул "Св. Св. Кирил и Методий" 20, ет.1
тел.: 073/ 82370

Перник 2300
ул. "Младен Стоянов" 23
тел.: 076/ 73350

Варна 9000, ул. "Неофит Бозвели" 6, тел.: 052/ 259135, 603231; факс: 052/ 234540 София 1000, ул. "Триадица" 4, ет. 2, тел.: 02/ 9811301, 9804457; факс: 02/ 9806889

Още в началото, когато седнах пред отрочето на Nikita, ми замириса на спирт, но си помислих, че колегите са оляли компютъра при последната запивка. Накрая все пак (не мога да повярвам, че го казвам) се оказа, че вината този път не е тяхна и миризмата на водка си идва от играта. Но да започнем от самото начало.

Parkan

Производител: **Nikita**	Жанр: **Екшън стратегия**
Разпространител: **Monte Cristo**	Системни изисквания:
Интернет: **www.nikita.ru**	**PII 400, 64 RAM, 16 VIDEO**

Първо историята. Да видим дали ще мога да опиша буламача, който ни сервират от Nikita, в три изречения.

Приблизително на 20 парсека от сектор с поетичното име "Lentis", в плътни облаци от газове и звезден прах била открита странна група звезди. През 4120 година федерацията "Green Circle" изпратила експедиция в сърцето на тази група звезди. На повърхността на една от планетите били открити функционални структури "генератори на енергия" и "телепорти", построени от изчезнала раса, която хората нарекли "архитектите".

След по-внимателно проучване била открита и система от портали, която нарекли "Labyrinth", свързваща множество планети, сред неизвестни до тогава звездни системи. Започнала колонизация, намесили се и големите лоши капиталистически империалист... упс, интерпланетарни корпорации, сред които "Трансгалактически линии" (Градски транспорт) и "Междузвездни комуникации" (БТК ама 2000 години по-късно). Лошковците скоро се обединили и се отцепили от федерацията. Последвали битки, предателства, мироопазващи операции, контра-предателства, засади, бля, бля, бля....Абе аз като си помисля го разказах много по-яко, отколкото беше в играта, ама нейсе.

И така, след една разузнавателна мисия, едно предателство и една изненадваща засада, от която единственият оцелял бил крузерът "Parkan" и неговият капитан (доколкото схванах адаш на кораба) играта започва.

Та, значи, влизате в ролята на капитан Паркан - грозен, но иначе доста корав тип, който се наема да докаже, че и сам воинът е воин. Парки явно не е много добър като командир на кораб, тъй като още в първите мисии успявате да видите последиците от блестящите му капитански решения, които се търкалят под формата на отломки, пръснати из цялата планета. За щастие нашият човек е единственият оцелял при кацането, така че военният съд явно ще му се размине и този път. Той бързо се окопитва от шока, че са го понижили в пехотинец и тръгва да си го изкарва на злите бунтовници. В началото играта представлява симулация на робот - жалко подобие на MechWarrior, до момента, в който се докопате до командния бункер, тогава вече влизате в ролята на малък Наполеон. Започвате само с капитана облечен в някакъв могъществен скафандър (които впоследствие се оказва, че не е толкова могъществен), но скоро се сдобивате и с няколко парцаливи авери и вече нищо не може да ви спре. 3D пуцалката, която претендира да е симулация на робот свършва когато се доберете до командния бункер. Оттук започва стратегията. От бункера можете да управлявате останалите сгради и съответно да конструирате и произвеждате роботи, да изобретявате нови компоненти и оръжия и да ръководите роботите си. Във всеки един момент можете да се "вселите" в избран от вас робот и да поемете управлението му. (Но по възможност не правете това по време на битка защото ще ви убият преди да разберете какво става.) Мисиите са еднообразни и обикновено протичат по горе-описания начин като задачите, които трябва да изпълните се ограничават до плени/унищожи някоя вражеска сграда/робот. Толкоз.

Иначе казано играта представлява гротескна смесица между реалновремева стратегия и MechWarrior. Самият жанр трябваше да бъде нещо нечувано и отявлено новаторско, но не е нито едното, нито другото - в нея няма да видите нищо ново. Можете да надпишете всеки открад ... уупс... заимстван елемент. Незнайно защо обаче братушките, които са я разработвали са пропуснали да... ъъъ... вземат на заем, най-доброто от първоизточниците. Само си погледнете картата, на която трябва да градите тактическия си план: тя много прилича на голямо зелено петно с различни степени на зеленото. Детайлността на единиците е доста добра, противно на разнообразието и детайлността на терена, които - честно казано - липсват.

Играта се разкрива с целия си блясък още по време на досадното и неясно интро, което ще трябва да изтърпите. Първото, с което ще се сблъскате, е леко странния интерфейс (ама му се свиква). След като се справите с това препятствие, ще налетите право на графиката, която е с около две години назад с материала. С една дума е леко грозничка (ама се свиква). Третият удар е озвучаването - е с него вече не се свиква, приятели! Затова ви препоръчваме просто да го изключите.

Накрая стигаме и до геймплея. Въпреки, че авторите се кълнат на килимче, че основната им цел е бил реализмът, ние виждаме нещо съвсем друго. Дизайнерите са заложили на максимата "Роботите не могат да скачат" и са я отстоявали до край. Може и да ви е смешно, но като видите триметров робот да се опитва да мине над 10-сантиметров бордюр, ще осъзнаете трагичността на ситуацията. "Прецизните" команди, които можете да давате на подчинените си, се ограничават до "Следвай ме/Унищожи врага" и "Отиди да се поправиш". А не дай си боже да попаднете в битка с повече от един противник - настава хаос, експлозии, отблясъци, пушеци... няма да знаете на коя планета се намирате.

Но да минем към стратегическата част, която според авторите е основата на играта, а всичко останало е пълнеж. Та стратегическата част всъщност се ограничава до това да гледате на сателитната си карта как три червени точки (лошковците) гърбят една синя (наше момче). Но за да се стигне до този епичен момент, първо трябва да си построите синята точка. За целта ще трябва да си набавите два ресурса, енергия и руда, които са безкрайни. Просто построявате една мина (май повече и не можеше), завземате една електроцентрала (между другото в играта не може да се строи - всички сгради са извънземни и те просто се завземат) и забравяте.Останалите сгради са изследователски център, фабрика за машини, команден бункер и склад за ресурси. Технологичното дърво е бая голямо, но за да видите какво правят различните ъпгрейди, трябва да си ги ресърчнете.

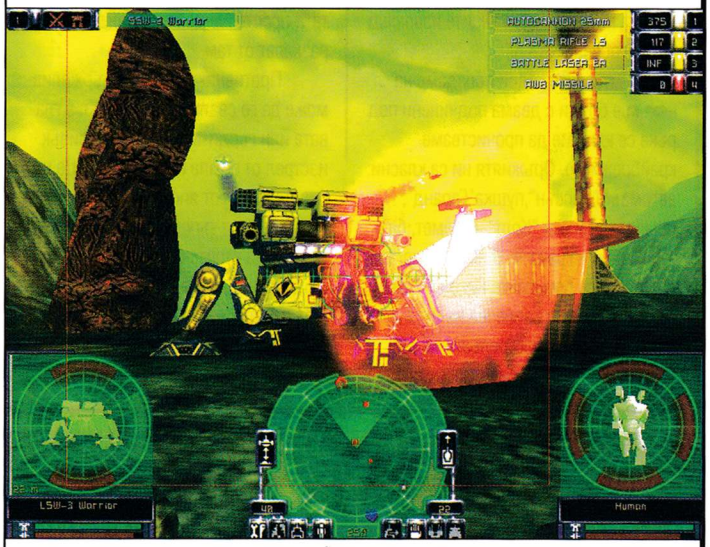
Е, да обобщим казаното до тук: играта е грозна, зле озвучена и с изтъркана история, но за сметка на това предлага около 10 часа геймплей (толкова ми отне да превъртя и четирите кампании плюс тренировъчните мисии). Единственото обещание, което алкохолиците от Nikita са изпълнили, е за смяната на ден/нощ и за красивите залези (наистина не са лоши), които съпътстват това явление. За съжаление не можах да се насиля и да проверя дали слънцето отново изгрява.

Знаете ли, искаше ни се в дебюта си за Gamers' Workshop да пиша за някоя култова игра, за да развихря в една яка статия на 10-15 страници, която да вдигне тиража на списанието с 50-60 хиляди бройки, но не би.

Падна се "Паркан", който спокойно можеше да се казва и "Поркан" и в крайна сметка свършихме в "От крак на крак". И за да разсеем тъгата, ще завършим с една песен.

"Затъпяваме бавно, неусетно почти със Паркан от здрач до зори..."

Cabal & Balrog & Vagabond



Прилича на:
Warzone 2100, Mech игрите

40%

Iwo Jima

Още една игрица за втората световна война. Да ви запозная с шууътра от първо лице-"Iwo Jima". Играта илюстрира един особено мъчителен регион за водене на военни действия-тихоокеанския и по точно борбата за редица острови с важно стратегическо значение,които са във владение на японците,като се започне от Бетьо от атола Тарава и се стигне до остров Иво Джима където американците извоюват трудна победа.

С първите кадри попадаме на някъкъв бряг и с двама подчинени под ръка се юрваме да прочистваме крайбрежието. Оръжията ни са класни: автомат "Томпсън",пушка"Гаранд", помпа, армейски "Колт", огнемет, базука, мини и гранати. Всеки път когато спрете да се прицелите някой от вашите хора ще ви се изпречва на пътя и понякога ще го простреляте-не се безпокойте, те са корави момчета-като нищо издържат на десет хедшота без да мигнат. На всичкото отгоре са адски ефективни-за да се доберете до някой фраг трябва редовно да търчите напред. На членовете на вашия мини-отряд може да задавате прости команди: "следвай ме","атакувай"или"пази този периметър". Но и без това те се справят забележително добре. Освен в моментите в които ви препречват вратата-просто им дайте команда да се разкарат от там.

Противникът е доста държеливможе да го свали само изстрел в главата или гърдите от пушката близък изстрел от помпа или граната. Ще избивате тълпи от японци,които може да ви изглеждат тъповати,но ви препоръчвам да стоите близо до вашите хора. Особено добра работа ще ви свършат гранатите-ако задържите повече клавиша за стрелба ще мятате по-далече.

Мисиите и терена са леко еднообразни: японци, бункери с японци, вишки с лоши японци с картечници, полусрутени помещения пълни с... познайте с какво,и пещери пълни с...страх ме е вече да го кажа. Но такава е била обстановката-пясъци,бункери и онова жълтото дето не е пясък. Базуката е много разрушително оръжие предназначено за бункери и затворени помещения-вкарваш един снаряд през амбразурата и "сайонара,жълто копеле-сан". Ако се опиташ да пържиш японци с горелката-няма да ти се удаде лесно. Друга важна подробност е че започваш всяка мисия с пълен комплект оръжия и патрони,които трябва да ти стигнат някак до края.

Графиката е доста добра,като се има преджид че 3LVgames изискват около 600Мб за пълна инсталация,DirectX6,Pentium266 min и някаква 8мегабайтова видеокарта за да върви играта. Мисийките са десетина и ви гарантират четири-пет часа отмарящ геймплей.Музиката е подходящо подбрана,героично-маршова и ще ви бъде приятен спътник в боя. Дерзайте и винаги се оглеждайте назад,уакаримаска?

Don Pepino

Производител: -----	Жанр: **Екшън**
Разпространител: -----	Системни изисквания:
Интернет: -----	**PII 400, 64 RAM, 16 VIDEO**

Прилича на:

70%

НОВИЯТ КЛУБ НА ТОП ГРУП, ВЕЧЕ Е ФАКТ !!!

Вземете ентусиазма и желанието си за неочаквани, интересни заниманияи елате да се забавлявате при нас! На Ваше разполужение са 40 / до края на годината 70 / супер мощни машини: ATHLON 1Ghz, 256Mb RAM, HDD30G Seagate, HERCULES 3ID PROPHET4500 / KYRO2 /, 19' монитори, SONY - E400, Sound: Greative Live! Ортични мишки Logitech + перфектна мрежа със собствени game сървъри.

АДРЕС: ж.к. БОРОВО, ул. Топли дол 1-3 /пресечка на ул. Солун/

ЕМУЛАТОРИТЕ

Този път ще ви запознаем с конзолите на SEGA и NINTENDO - две от фирмите, диктували модата, преди на пазара да се появят мастодонтите SONY и MICROSOFT.

В настоящия брой на GW ще ви запозная с конзолите, създадени от две от водещите фирми в бранша - SEGA и NINTENDO. Ще спомена за кои от тях са създадени емулатори, и доколко си струват игрите за тях. Разбира се, отново съм длъжен да ви спомена, че употребата на ROM-ове за съответните емулиращи програми (освен ако не притежавате самите игри в оригинал) е незаконна! Ако нямате оригинални копия, трябва да изтриете игрите от хард диска си 24 часа след записването им!!!

И така, започваме със SEGA. Световно известната компания, дала на човечеството малкото симпатично таралежче SONIC, е производител на цяла плеяда конзолни машини. Като започнем от първото поколение SEGA GAMEGEAR и MASTERSYSTEM, минем през GENESIS, след това внимателно се спрем на MEGADRIVE и усъвършенствания му 32-битов вариант - MEGADRIVE 32x. Тези конзоли са почти напълно емулирани, като най-голямо внимание заслужават игрите за MEGADRIVE, за които ще пишем в бъдеще.

После стигаме и до следващото творение на тази компания - SATURN, може би най-непопулярната конзола на SEGA. И накрая - DREAMCAST, според мнозина - подобър в графично отношение дори от SONY PLAYSTATION 2, макар и излязал далеч преди него, но по една или друга причина добил сравнително малка популярност за своя потенциал. За тези две конзоли на SEGA читав емулатор все още няма.

Ето го и NINTENDO. Моят фаворит. NINTENDO RULEZ, както се казва. Тия пичове в едно с работещата за тях компания RARE, могат да вадят по три игри на година, но всяка от тях да е шедьовър от най-висока класа. Говоря за SUPERMARIO, ZELDA: OCEANIA OF TIME, ZELDA: MAJORA'S MASK, GOLDENEYE 007, PERFECT DARK, BANJO-KAZOOIE, BANJO-TOOIE, CONKER'S BAD FUR DAY - игри, заради които абсолютно заслужава да си купите едно NINTENDO 64, най-добрата конзола FEREVER, като се има предвид, че е излязла на пазара преди 3DFX VOODOO, а именно през 1996 година. Уверявам ви - изброените игри са крайъгълният камък на няколко гейм жанра. Аз леко се отплеснах, но само като се замисля за NINTENDO 64, и пръстетата ме засърбяват съмнително! Дали е нормално?! Преди гореспомената конзола, тези фамозни джапанизи са дали на човечеството още няколко машинки, а да не забравяме, че преди известно време наред с целия шум около SONY PLAYSTATION 2 и MICROSOFT X-BOX, на пазара излезе и NINTENDO GAMECUBE.

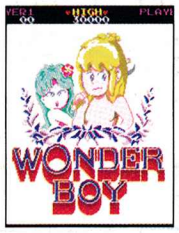
И така, първата конзола се казва просто NINTENDO, втората някак си съвсем логично се зове SUPER NINTENDO - знаят как да правят имидж хората, дали пък да не си кръстим списанието MEGA ULTRA GAMERS' WORKSHOP TURBO INJECTION, при всички случаи ще поговоря с колегите. Другите творения на любимците ми са джобните машинки GAMEBOY, GAMEBOY COLOUR и GAMEBOY ADVANCED.

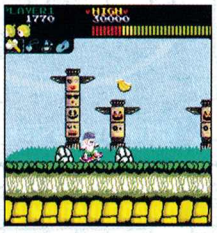
Всички конзоли на NINTENDO имат отлични емулатори, които ще разглеждаме за в бъдеще заедно с по някоя игра за тях. Единствено NINTENDO 64 няма пълна съвместимост, за различни игри се използват разни емулатори, а пък най-новите заглавия, както и някои по-стари, все още вървят, ама на черен екран, дори без звук.

Представяте ли си...

Wonderboy

аркадна игра на SEGA, за емулатор MAME32





Незабравима игричка. И как да я забравя - колко парички е глътнала от скромния ми ученически бюджет. Може би сега щях да съм щастлив собственик на ЗАЗ с всички екстри, ако бях пестил навреме.

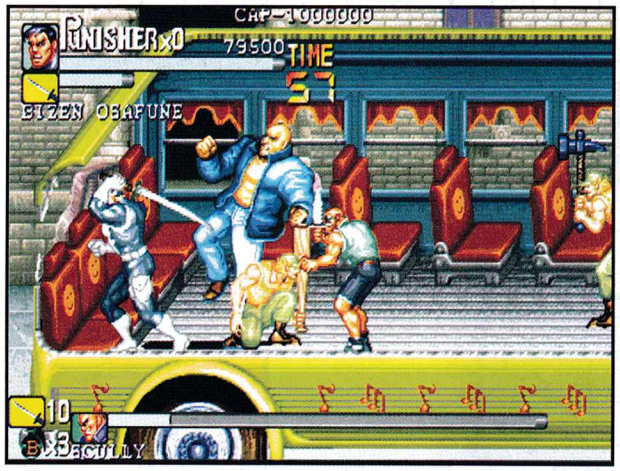
Иде реч за една на пръв поглед елементарна игрица, която обаче посвети цяла генерация геймъри в тайнството на бързата реакция и светкавичния рефлекс. Влизайки в ролята на едно малко момченце, вие се изправяте срещу могъщи врагове като ОХЛЮВИ, пчели, жаби, прилепи, октоподи, змии, бръмбари и могъщи негри, високи повече от метър. Като подръчни средства ще имате на разположение брадвичка и скейтборд. Имайте предвид, че играта е много трудна, както впрочем и всяка друга от този вид. Все пак, ако не беше така, залите с аркадни игри щяха да фалират бързо-бързо.

Wonderboy е пример за линейна игра. Няма връщане назад, няма алтернатива - има само напред. Но в това е и чарът й. От съществена важност е да се действа бързо, защото има показател за "угоеност", който с времето намалява, и трябва редовно хапване. Съдбата ви зависи изцяло от мигновените ви реакции. Момент невнимание, и после цял живот - мъртъв.

90%

The Punisher

аркадна игра на Capcom CPS-1, за емулатор NEBULA



Кютек. Разнообразен кютек. Всичко, дето мърда, плаче за кютек.

The Punisher ще ви пристрасти още с първото си пускане. Като видите гадните мутри на вразите си, моментално ще ви се прииска да усетите как юмруците ви потъват в крехката им лицева плът.

Кютек, издигнат в култ.

Геймпеят на играта е много изчистен. Едно копче за тупалки, едно за скок, и няколко комбинации, които мераклиите сами ще разучат. Противниците действат по предварително зададени скриптове, като трудността и количеството им е поносимо. Из нивата ще срещнете и няколко боса, чиято физиономия ще префасонирате с най-голямо задоволство и душевна наслада. Може да се играе самостоятелно или в режим партизанин и ятак, демек - във взаимоизгодна комбина.

95%

Dungeons & Dragons: Shadow over Mystara

аркадна игра на Capcom CPS-2, за емулатор NEBULA

Ето и една игра, вдъхновена от приказния свят на Dungeons & Dragons. При стартирането имате възможност да избирате героя си измежду рицар, елф, джудже, магъосник и крадец. Идеята, разбира се, отново е да се ритат задници, като са добавени интересни екстри от типа на магии, различни оръжия и отвари. Всеки от героите е с индивидуални качества и има своите предимства и недостатъци.

Една от силните страни на играта е многообразието на обекти за наритване, все обитатели на приказния свят на Dungeons & Dragons, които щъкат из нивата на Shadow of Mystara. Може да се играе от един, двама или трима играчи.

90%

Street Fighter Alpha

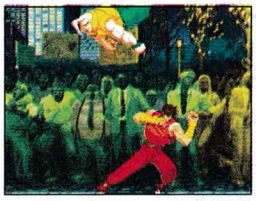
аркадна игра на Capcom CPS-2, за емулатор NEBULA

Мнозина смятат Mortal Kombat 2&3 за най-добрата двуизмерна аркадна тупалка - двама души един срещу друг в ръкопашна схватка. Според скромното ми мнение обаче има една игра, която надминава смъртоносната битка и като динамика, и като трудност - става дума за гореспоменатата.

Street Fighter Alpha е заглавие, излязло след Street Fighter 2. В играта са включени няколко нови персонажа, като са премахнати част от старите.

Геймплеят е изчистен до съвършенство. Почне ли битката, всичко се развива за секунди. Различните герои са сравнително уравновесени, като всеки от тях пасва на определен индивидуален геймърски стил на водене на боя. Все пак, най-силните като че ли са символите на серията Street Fighter - Кен и Руи. След тази успешна игра са направени две продължения - Alpha 2 и 3, отново само за аркадни автомати, но и те са чудесно емулирани.

99%



Angelina Jolie ...is Lara Croft

Крофт. Лара Крофт

Независимо дали ти харесва или не трябва да признаеш, че героинята от хитовата серия Tomb Raider на Core Design, сексапилната археоложка Лара Крофт, се явява един от символите на отминалия век, наред с The Beatles, интернет, бутилката на Coca Cola или падането на Берлинската стена, и е единствената дигитална героиня пробила по толкова безапелационен начин в реалния свят. Тя си има хиляди фенклубове, няколко собствени модни колекции, безкрайни участия в реклами и е неизменна част от еротичните сънища на доста повече мъже отколкото на нас с теб би ни било приятно да признаем. Хората отдавна са забравили - в случай, че някога въобще са били склонни да го приемат - че госпожица Крофт е просто съчетание от полигони. Още повече, че в последните месеци Похитителката на гробници нагло прие образа на небезизвестната Анджелина Жоли.

Tomb Raider - the movie

Това - логично, предвид казаното по-горе - беше един от най-шумно обсъжданите филми на годината. Както и от най-шумно оплюваните, когато след излизането му на екран се оказа, че е ослепително тъп. Въпреки, че продуцентът Лорънс Гордън (48 часа и продължението му, двата Хищника, Умирай трудно 1&2, Смъртоносен хоризонт) успя да привлече за главната роля единствената актриса, която със сигурност присъства в повече мокри сънища от самата Лара Крофт, да постави на режисьорското столче детето чудо на Холивуд Саймън Уест, чийто първи филм Con Air успя окончателно да утвърди Ник Кейдж като екшън звезда и буквално разби боксофисите и да придума U2 и Nine Inch Nails да се включат в смъртоносния саундтрак, нещо просто не се е получило. Всъщност нищо не се е получило.

Сценарият е смехотворен и оскароносителите Жоли и Войт не правят дори и бегъл опит да му вдъхнат някакъв живец. Анджелина демонстрира по-лоша игра и от дигиталния си прототил, като всичко което прави е да разхожда гордо забележително увеличения си със специален сутиен бюст (все си мисля, че Анджелина няма чак толкова лошиици, че да я карат да го носи дори под пижамата си) из различни точки по земното кълбо, да гледа пренебрежително и да произнася репликите си със съвършено безизразен тон. Тати Войт и толкова не прави, но неговата роля така или иначе е услужливо епизодична.

Режисурата е хаотична. Екшън сцените са заснети толкова зле, че ме карат да си мисля, че противопехотната мина от края на Дъщерята на генерала е избухнала твърде близо до Уест и нещо го е повредила. Нападението над имението на Крофт в началото, което се явява и най-мащабно замислената екшън сцена може да ти скъса нервите с отвратителна хореография, безумно лошо осветление и подскачаща неориентирано камера. Единствената друга сцена на кютек е схватката на Лара Крофт с компютърно генерираните храмови статии. Което ме навежда на мисълта, че и визуалните ефекти са изненадващо лоши за продукция от такъв ранг. Повечето SGI изображения стоят като небрежно лепнати на лентата.

Дори и широко оповестената сцена, в която Лара Крофт се появява чисто гола и заради която цели отряди чикиджии се насочиха под строй към кино-салона, за да видят Nude Rider на живо се оказа измама. Виждаме за няколко секунди голия гръб на Анджелина. Толкоз. Във всеки сайт с нейни снимки можеш да откриеш далеч повече плът за съзерцаване.

Всъщност знаеш ли, кое е единственото нещо в Tomb Raider: Lara Croft, което си струва да се види? Има една сцена, в която Анджелина Жоли говори на руски. Убийствено е. Ако мислиш, че удоволствието да я видиш си струва петте лева - заповядай.

Образът на Ангелинка - преразказ без елементи на разсъждение

Анджелина Жоли е дъщеря на носителя

на Оскар Джон Войт и бившата манекенка и актриса Мишелин Бертранд. Джон Войт се разделя с Бертранд, когато Анджелина е едва на една годика и се мести в Калифорния, докато семейството му остава да живее на Изтчония бряг. "Той беше перфектният пример за актьор, който не би могъл да понесе брачния живот" казва Жоли "Имеше съвършеното семейство и точно това го плашеше". Всъщност Жоли е презимето й, защото Анджелина просто отказва да влезе в аналите на историята, като Анджелина Войт. "Обичам баща си, но аз не съм той" отсича тя.

Учи актьорско майсторство в театралния институт Лий Страсбърг. По-късно работи като професионален модел в Лондон, Ню Йорк и Лос Анджелис и участва във видеоклипове на Ролинг Стоунс, Мийт Лоуф, Лени Кравиц, Антонело Вендити и Лемънхедс. В добавка играе и в пет студентски филми на кино училището USC, всичките режисирани от любимия й брат Джеймс Хейвън. Между другото се носят слухове, че освен любим брат Джеймс й е и любим любовник. Анджелина, естествено, отрича яростно.

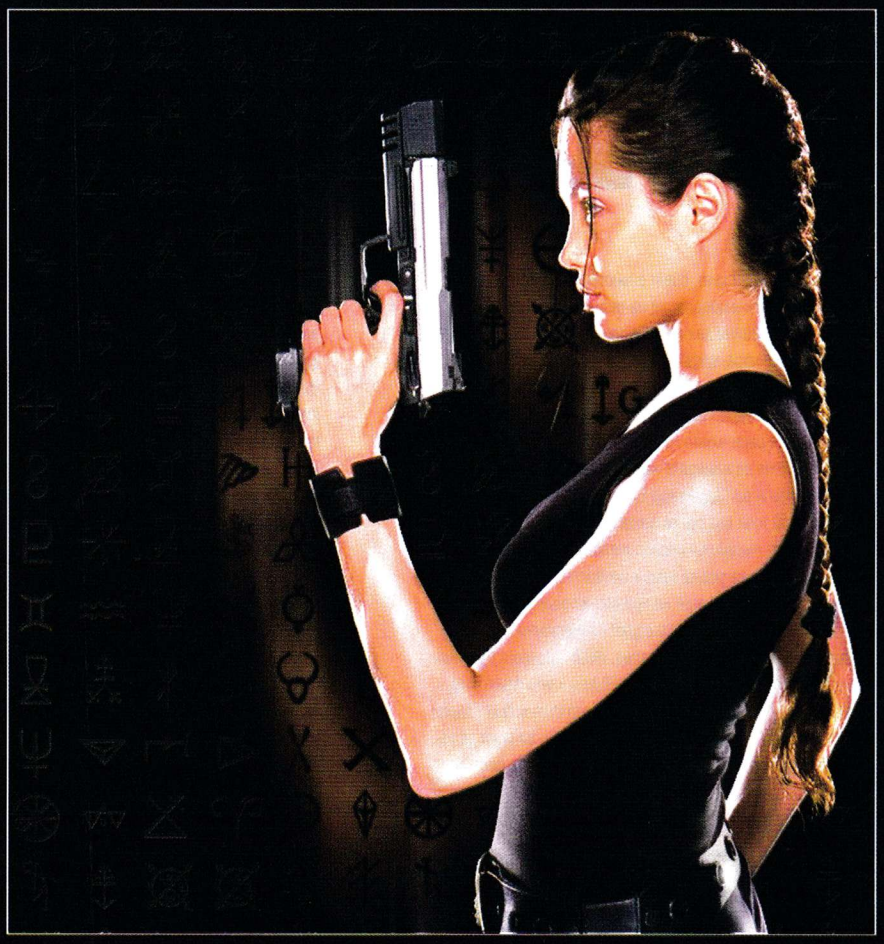
Пробивът й в Холивуд (след треторазрядните Looking To Get Out и Cyborg2), както всички знаем, идва с участието й в младежкия хит Хакери, където Анджелина демонстрира щедро актьорски талант и цици, и двете неща - с нищо немотивирани от сценария. Никой не й се сърди обаче и благодарение на първото продуцентите започват да й предлагат доста по-сериозни роли, а благодарение на второто Джони Лий Милър, партньорът й от Хакери, й предлага брак. Сватбата е през май 1996 година. Наместо бяла булчинаска рокля, нашата героиня минава под венчилото с черни кожени панталони и бяла тениска, на която е изписала името на съпруга си със собствената си кръв.

Както обикновено се случва при обвързването на секссимволи от А-листата двамата се развеждат след бурен скандал (през февруари 1999) и Жоли, очевидно взела си поука, вкарва в леглото - и в паспорта си в графата "съпруг"- грозноватия Били Боб Торнтън, с когото се запознават на снимачната площадка на "Контролна кула" (хубав филм, между другото). Анджелина споделя "Казах на Били, че ако някога го хвана в изневяра няма да го убия, защото има деца и те имат нужда от баща си. Обаче ще го пребия. Знам къде са всичките му контузии от спорт и ще удрям там. А и нея ще я пребия също".

Очарователната Жоли по настоящем носи на врата си капсулка с кръвта на съпруга си. За да го подсеща за горното обещание, може би.

Опознай тялото й, за да я обикнеш

Анджелина има по тялото си точно десет татуировки, надлежно издирени и описани от батьо ви Снейк с цел следващият ти мокър сън да бъде още по-реалистичен. Пък и да си подготвен за евентуална среща на живо. Мен ако ме питаш щом момата се е пуснала на пръч като Били Боб Торнтън като нищо може и теб да хареса.



1. Дракон на лявото рамо
2. Кръст на бедрото
3. "Н" на лявата китка (в чест на Тимъти Хътън, с когото са били гаджета и на брат й Джейми Хейвън)
4. Още един дракон в долната част на гърба
5. Японския йероглиф за "смърт" на рамото
6. И още един кръст на хълбока
7. Надпис "Quod me nutrit me destruit" (от латински - "Това което ме храни ме разрушава") на корема
8. Синя кутийка в долната част на гърба
9. Надпис "Молитва за свободните по сърце, държани в клетки" (цитат от Тенеси Уилямс) от вътрешната страна на лявата предмишница
10. Надпис "Billy Bob" над дракона на лявото рамо

За ролята на кака Лара в милион и едно [мъжки] желания

"Влюбих се в пистолетите на Лара Крофт" споделя тя с ентусиазъм (дължащ се в голяма степен на факта, че Анджелина е луда по оръжията и притежава една от най-големите колекции от кинжали в Америка) "Бях много чувствителна спрямо тях и се дразнех, когато хората ми ги пипаха. Наистина се привързах към тях"

Очевидно пистолетите са единственото нещо, което свързва Жоли (чиято детска мечта е била да стане… погребален агент) с ролята на археоложка. Още повече, че въобще не се чувства уютно в оскъдните дрехи на Лара. "Ми има си причина никой да не ме е виждал с къса пола" промърморва Жоли опъвайки притеснено плитката си "И аз съм като всички хора: не мисля, че имам кой знае какво тяло. Освен това съм свикнала да стоя като мъж, така че късите поли не са особено добра идея. Особено за момиче, което не винаги си обува бикини."

Свърших.
Със статията.

Snake

www.workshop.netbg.com

Ендивал

Един фентъзи свят, обвит в мистерия и магия, разтърсван от конфликти и предлагащ на тези, които го приемат за роден дом безкрайни авантюри и приключения. Земи, в който да срещнеш хора, елфи и върколаци си пият бирата заедно в някоя кръчма е типична гледка. Направляван от волята на десетки могъщи богове континент, в чиито ръце е съдбата на приказните раси, които го населяват. И, естествено, светът, който може да намерите на страниците на първата българска ролева игра "Здрач над Ендивал". Както ви обещах в предния брой този път ще ви представя книгата, която с излизането си за първи път показа невероятните възможности на ролевата игра на родна земя и позволи българските феново на жанра да се насладят на продукт на роден език.

В тази статия няма да се отдам на рекламни тиради, колкото и може би да очаквате това. Имах щастието с рамките на шест месеца да изпитам като Водещ както приятните, така и не-особено приятни моменти, които съпътстват "Здрач над Ендивал". И макар въз основа на опита си да мога да напиша десетки страници, на следващите три съм се постарал да ви представя най-важното, това, което трябва да знаете за да направите своя избор.

КАКВО Е "ЗДРАЧ НАД ЕНДИВАЛ"?

"Здрач над Ендивал" представлява дебела книга с голям формат, съдържаща 288 страници и меки корици, изпълнени в стилно черно. Тя съдържа всичко необходимо за игра - правила и информация за игровия свят, както и три готови приключения с които може да се започне и които представляват примери за писане на нови. Илюстрациите, които са доста на брой, не могат да се похвалят с качество, но затова пък са изразителни и спомагат за възприемането на информацията. Единственият сериозен проблем в оформлението е липсата на професионален дизайн и огромното количество бяло пространство оставено вътре - сякаш ако над вътрешния вид бе поработено доста повече, страниците щяха да са около двеста а с това и цената нямаше да е тъй висока. А като стана дума за цена - тя е дванадесет (12) лева. Това може и да е скъпичко, но за продукт без алтернатива на българския пазар и типично високите цени на ролевите игри както на запад така и у нас напълно оправдана.

СВЕТЪТ НА ЕНДИВАЛ

Жанрово, "Здрач над Ендивал" не може да се нарече класическо фентъзи. Независимо че елементи, познати от десетки ако не стотици фентъзи заглавия (компютърни или не) присъстват и тук, авторите са се погрижили много от водещите черти да са оригинални и носят един типичен дух, който се различава от канона. Игровият свят на Ендивал представлява малък континент, населен от хора и няколко приказни раси - светли и тъмни елфи, горгони, върколаци и здрачници. Всички тези раси съжителстват заедно и използват универсално средство за разплащане (в случая скъпоценни камъни), поради което така и не се заформя типичната за средновековните общества държавност, а само наченки на такава. Всяка раса има свой роден дом в който станниците обикновено не са добре дошли, но затова пък няма войни и противопоставяне. Времевият период в който се развива действието в "Здрач над Ендивал" бележи края на един дългогодишен мирен период и една приждаща заплаха - а с това и нови възможности за приключения и героични събития, които да променят облика на земите за поколения напред.

Хората, както може да се очаква, са най-разпространената раса на Ендивал поради бързото им разножаване и експанзивни мераци. Те не произхождат от Ендивал, а пристигат на континента с кораби от далечни земи и независимо от сблъсъците си с населяващите тези земи раси, те успяват да се установят. За това спомогнала и благосклонността на Светлите Елфи, които им помогнали в началото преди покварата на тъмната страна на човешката природа да ги накара да странят от тях. Изключително находчиви и героично настроени, хората винаги се бъркат в делата на Ендивал там, където има (или няма) нужда от тях.

Самите светли елфи са една от първите раса, населявала континента. Те притежават невероятна красота, дарени са с безсмъртие и са сред най-добрите магьосници. В миналото елфите са играли ключова роля в защитата на Ендивал от набезите на немъртвите скелети и спомагат за културното извисяване на почти всички раси, с които са имали контакт. Въпреки това, те остават "най-срамежливият" народ, изградил своите градове в горите, криейки се из природата.

Тъмните елфи, за разлика от наложеното разбиране из традиционното фентъзи, не са зли същества в Ендивал. Древната война на елфите със немъртвите скелети принуждава част от елфите да се крият и защитават из пещери и тунели, където животът никак не се оказал лесен. Не само че външният им вид се изменил значително, но непрекъснатата война срещу противника ги направила войнствен и непредсказуем народ. Те са способни на виждат в мрака и да се крият в сенките, а изкуството им да оцеляват под земята е ненадминато.

Горгоните са най-странната раса на Ендивал. Те са създадени от лед и мрамор, творение на богинята Шеа. В миналото тази раса била сред най-могъщата, най-арогантната и войнствена и нетърпяща други народи около себе си. Непрекъснатото разширяване на земите им, водейки битки в които винаги постигали победа, горгоните сторили огромната грешка да се противопоставят на боговете, при което огромната им мощ била отнета, а с това и започнал залеза на тяхната империя. Горгоните се отличават с "чудовищен" външен вид и имат качеството да планират - скачайки от височина и "яздейки" ветровете със своите криле, горгоните са способни да изминават неголеми разстояния по въздуха.

Здрачниците са загадъчен народ, създаден отново с божия намеса. Първоначалното намерение на създателя им, богът Веампе, е бил да създаде перфектната раса на Ендивал, но както се случва в такива моменти, все нещо се обърква в последствие. В случая се оказва че здрачниците не могат да оцеляват при слънчева светлина, нещо, което е било поправено единствено след като тази раса била лишена от безсмъртие. Подобно на елфите, и те произлизат от горите, но желанието им да общуват с други раси ги привлича в градовете. Те притежават умения, които ги правят находчиви търговци и потайни крадци, а също и най-добрите майстори на бира из цял Ендивал.

Оставени накрая за десерт, не мога да крия интереса си към може би най-уникалната и любима на почти всеки фен на играта раса - Върколаците. Отново творение на древните богове, тези създания са сътворени от чист огън и способни да пътуват в човешка и вълча форма. Подобно на горгоните, и те се възгордяли и разбунтували срещу създателите си, този път като си позволили да създадат своя собствена раса - Бурхите - и по този начин да се нарекат Богове. Такива грехове обикновено не остават ненаказани и Върколаците били почти смазани от наказанието да живеят по петдесет години максимум, да бъдат лишени от силите си и превръщането им да зависи от лунния цикъл. Това ама хич не се харесало на вълчите създания и след дълъг период на молитви и увещания, боговете се съгласили да им върнат част от отнетото - възрастта на един среден Върколак била увеличена до 1500 години (което не е никак малко!) а за да не страдат напълно в животинската си форма те получили и специална полу-форма, в която тялото им има човешка форма, но е покрито с вълча козина и носи животинска глава. Върколаците са изключително силни физически и притежават способности за възстановяване на рани, които ги правят страхотни бойци.

Всяка една от расите е представена с кратка история, отговори на въпроси свързани с културата и бита, речник с думи от езика на всеки народ чрез които могат да се "сглобяват" колоритни имена на персонажи, както и множество малки факти. За съжаление книгата не съдържа голяма част от това което може да се иска от един игрови свят - информация за градовете, различни местоположения по картата, по известни личности и т.н. Карти на няколко градове наистина има, приложени към примерните приключения, но останалата част от света е "terra incognita". Този проблем, според авторите, се дължи на огромното количество текст което просто не може да бъде побрано в книгата и е оставено за нейното продължение, което се разработва усилено и вече е наближава финалния си стадий. Независимо от това обаче, в този си вид светът на Ендивал е напълно достатъчен за елементарна игра, а останалото е оставено на Водещия.

ЗАКОНИТЕ НА ЕНДИВАЛ

Или системата, ако щете. Може би най-голяма част - около 3/4-ти от цялата книга - е отделена на игровите правила. Тяхната цел, както във всяка една ролева игра, е да дадат основата на следните игрови ситуации: създаване на персонаж, определяне на резултат при дадено действие, битка и магия. Както си му е реда, играта използва зарове, в случая два броя шестстенни зарове, достъпни от всяка книжарница.

Създаването на персонажи в Ендивал следва класическата схема "раса/клас". Нужно е да изберете една от представените по-горе раси и един от петте достъпни типа персонажи - Воин, Авантюрист (разбирай: Крадец), Духовник, Магьосник и Алхимик. Няма много за обяснява-

не, понеже няма фен на ролевите игри който да не знае с какво точно се занимават първите четири типа персонажи. Алхимикът, като отделен клас, представлява "учен с магически способности" и използва натрупаните си познания за да изготвянето отвари или призоваването и контролира различни създания. След като играчът направи своя избор се налага да разпредели определено количество точки измежду качествата на своя персонаж. Тези качества се измерват с големи стойности (обикновено между 1 и 100, но с възможност да се стигне до 150 и дори 180 при специфични за расата аспекти). Това позволява фина настройка, но води до нелеки сметки. Почти винаги сборът точки за разпределяне стига колкото да се покрие минимума изисквания на всяка комбинация раса/клас, а остатъкът дава минимална свобода на играча да направи персонаж по свой вкус.

След определянето на статистиките и производните от тях (като Живот, Мана и т.н.) следва избора на заучени умения. Тук авторите са се престарали, защото близо половината от книгата се заема именно то изброяване на различни умения - от бой с дадено оръжие и езда до "писане на саги" и "шев и кройка". Те са разпределени в няколко групи - общи (достъпни за всеки персонаж) и специализирани, от които може да направи избора си само персонаж със съответен клас. Всяко умение е разделено на седем степени (по една степен за всеки 10 точки), като всяка една степен позволява да се извършва дадено действие с нарастваща сложност. Тук, за разлика от почти всички други ролеви игри, няма възможност шанса да позволи на даден персонаж да успее или не в дадено по-сложно начинание. Например, ако персонаж няма поне 20 или повече точки в умението "Плуване", то той не може за нищо на света да се гмурка под водната повърхност. Докато при доста умения има добри решения и системата работи безотказно, то при много други, които сякаш са механично разширени, се стига до комични резултати. Уменията, което един персонаж може да има варират средно между 5-6 и са ограничени от умствените способности на персонажа.

Бойната система се приема за най-важният елемент от една ролева система - изискванията за честност, баланс, разнообразие и реализъм, както и бързина при за разширение на конфликти поставят винаги едно изпитание пред авторите. В "Здрач над Ендивал" този елемент е решен доста противоречиво. На първо място, играта предоставя избор между над 30 оръжия, всяко от което може да извършва до три типа удара - мушкащ, сечащ и трошащ. Разнообразието е голямо, макар че реална практическа стойност няма. Всяка отделна част от тялото - глава, тяло, всяка отделна ръка и крак - има свои точки Живот и може да бъде прицелена и ранена отделно. За да се предпази от щети, персонажът може да носи до 13 типа броневи елементи по тялото си - само ръцете се защитават от три, краката от два, а е възможно наслагване на два слоя брони върху тялото. Бронните са не само различни типове според областта, която предпазват, но и от различни материали - например горгоните носят мраморни доспехи. Системата отчита фактори като преодоляване на брони, трошене на оръжия и брони, умора на противниците и т.н.

Всичко това води до неизчерпаемо количество тактически подходи, които биха могли да се използват по време на игра... стига само бойната система да си вършеше работата както трябва. За съжаление, тя страда от изключителна детерминираност в разрешаването на битките. Например, един персонаж който има по-висока защита от атаката на противника си за нищо на света не може да бъде одраскан, пък ако ще и само да си играе с врага си. От другата страна на медала един персонаж с по-слаба защита срещу противник с по-голяма атака изпада в ситуацията да не е способен да стори каквото и да е било, освен да си плюе на петите и да тича колкото може, шепнейки молитви онзи да не го догони. А и само си представете каква конфузна ситуация би имало ако и двата противника имат по-слаба атака от защитата на врага си - биха се гонили из бойното поле докато не капнат от умора. Това адски дразни, и Водещият се оказва принуден да пуска винаги по-слаби противници само и само да не се окаже в ситуация в която всички персонажи биват избити от едно-единствено създание с 2-3 точки над техните.

Магията, била тя обикновена магьосническа, жречески молитви или алхимически умения, е сред бисерите на "Здрач над Ендивал". Изключително подробно изработена, тя предоставя на магьосниците едно богатство от избори и възможности, които ги превръща в един от най-привлекателните класове стига да могат да оцелеят, виж за бойната система по-горе. От системна гледна точка, магията се дели на два източника - магически умения и обикновени заклинания. Магическите умения са подобни донякъде на класическите умения. Всеки магьосник може да заучава заклинания от всяка една от тринадесетте (13) магически школи, всяка от които предоставя по 28 заклинания. Общо триста шестдесет и четири заклинания! При това някои от тях, особено най-могъшите, са особено интересни и зрелищни. Освен тях, обикновените магьосници имат достъп и до обикновени 20-30 заклинания, които се съхраняват върху специални скрижали и са по-достъпни, но и по-слаби като магическа мощ.

Жреците в никакъв случай не са ощетени. Всеки Бог учи своите послушници на умения, даващи достъп до 49 молитви. Общо за всичките седем богове това прави 343 бройки - впечатляващо число. Едно от изискванията на Боговете е духовниците да се откажат от магията и да се уповават единствено на техните способности, но това ограничени може да се заобиколи с една адски противоречива опция - превръщането в Клетвопрестъпник. Тя позволява на жреца да се откаже от своя Бог и да усвоява магически способности и в същото време да използва част от молитвите до Бога си... В книгата няма да намерите обяснение защо Боговете си позволяват някаква си група пикльовци да ги разиграва и да им се смее в лицето, но поне като възможност е адски привлекателна и придава на "Здрач над Ендивал" един ироничен привкус.

На последно място са Алхимиците, които за съжаление ги има колкото за разнообразие. Общо магическите им умения са 49 и бледнеят пред своите събратя от класическите класове. Това, което си струва да се каже за тях обаче е, че магиите им са адски интересни и практични - от направата на отвари и омагьосването на оръжия и брони до призоваването и превръщането в различни животни. С три думи: постно, ама кеф!

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ЕНДИВАЛ

За Водещите-новаци, които за пръв път пипват ролева игра и не са способни да създават свои приключения, авторите са се погрижили сериозно - на края на книгата са приложени три приключения с всичко необходимо за тях - насоки, карти и описания. И трите истории имат взаимовръзка помежду си, макар и да не следват хронологично, и могат да се играят последователно с едни и същи персонажи, които може да даде началото на един малък епос стига Водещият да знае как да продължи след края. Основно действието във всяко едно от тях се развива в две насоки - обширни пътешествия из континента и изследване на подземия - но не липсват изненади на места. И тук не липсват проблеми - приключенията са описани много постно, във вид на разхвърляни бешежки, които Водещият трябва да сглоби сам в цялостна игра. Авторите не са следвали примера на западните модулни приключения за новаци и не са изпаднали в подробности, които биха увеличили обема, но биха облекчили Водещия сериозно. Хубавото е че самите приключения са адски продължителни. Всяко едно от тях спокойно може да отнеме седмица, а последното поради изключително огромното си подземие - поне две седмици, при това редовна игра. Дадени са и няколко съвети за това как да се пишат приключения, но без да се влиза в подробности.

ЕНДИВАЛ: ДОМЪТ НА ХАОСА

В момента в който четете тази статия екипът автори на "Здрач над Ендивал" провежда тестове на почти завършеното продължение на ролевата игра, което засега е известно под работното заглавие "Ендивал: Домът на Хаоса". Книгата се очаква да излезе на пазара до края на годината и ще съдържа всичко това, което по една или друга причина не намери място в "Здрач над Ендивал". В "Домът на Хаоса" ще бъде представен пълен пътеводител за градовете и известните области на Ендивал, карти на отделните градове, информация за културата и поминък. Очакват се и някои нови раси като Бурхи (която на свой ред ще се подразделя на няколко народа) и Скелети, като на свой ред ще бъдат представени нови неизбираеми раси. Някои стари раси ще бъдат на свой ред променени, както и някои класове (очаква се Алхимиците да бъдат сериозно разширени откъм умения). Броят на оръжията ще бъде сериозно разширен до 70-90 броя. Бойната система от оригиналната игра ще бъде изцяло заменена с нова което се очаква да оправи всички проблеми, както и да въведе допълнителен реализъм - ще има избор между три вида защита срещу ударите, нови правила за умора и т.н. Тези които са останали недоволни от картата на Ендивал в оригинала ще получат нова с нов дизайн и по-добра детайлност. Обобщено, "Домът на Хаоса" ще надгражда "Здрач над Ендивал", превръщайки стартовия пакет в един огромен и детайлно разработен ролеви свят.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Бърз поглед към огромния обем на този детайлен преглед на "Здрач над Ендивал" ми напомня на реакцията на Freeman като и хвърли едно око, затова ще побързам да приключа с едно-две слова. Макар и не най-добрата и найлесна за използване, "Здрач над Ендивал" е изключителна игра. Не само защото е първата българска, а и защото предлага богат и уникален игрови свят, нещо доста различно от това с което сме свикнали като чуем думата "фентъзи". Повечето недостатъци се очаква да бъдат разрешени официално от продължението, което в комплект с оригиналната книга се очаква да предложи изключителна като обем информация и възможности за игра.

Ако искате да се сдобиете със свое копие на "Здрач над Ендивал", най-бързият начин е да посетите сайтът на авторите и да си поръчате бройка. Сайтът, от който може да се свържете с тях, е:

www.endyval.hit.bg

Chappy

Athlon XP

SaintP

Не е далеч времето когато AMD пръв комфортно премина 1-гигахерцовата бариера, а конкуренцията имаше не един и два проблема, като например изтегленият от пазара PIII 1.13 GHz. Е, всичко това е вече минало и напоследък Intel здраво държи мегахерцовата палма с цялата P4 фамилия, оглавявана от наскоро представения P4 2.0 GHz. Това не е никак добре за AMD, защото въпреки отличната производителност на техните продукти, все още много хора гледат само тактовата честота, а там Пентиумите са доста напред. Именно затова, с представянето на новия Athlon XP, компанията е потърсила начини да преодолее тази спънка. Става въпрос за въвеждането на рейтинг система, която да отразява производителността на чиповете спрямо предходни модели или продукти на конкуренцията. Така напрмер Athlon XP 1.53 GHz се е сдобил с гордото обозначение 1800+ (всички модели може да видите в карето). От AMD обясняват промяната с желанието си да направят добро на потребителите, като им обяснят, че тактовата честота не е всичко, но това е по-скоро доста прозрачно извинение за една маркетингова кампания, пълна с евтини рекламни трикове и всевъзможни опити да се скастри конкуренцията, макар и елегантно. Това не е толкова ненормално, предвид неприятните финансови резултати на компанията в последно време, но поне можеха да ни спестят глупостите с "обучаването" на масите. Изказаното желание производителите на дънни платки да настройват продуктите си така, че да "скриват" реалната тактова честота на процесора и да показват само рейтинга, по-скоро говори за манипулация, а не за образование. Други примери в тази насока колкото искаш - XP-то след името на продукта по-принцип означава eXtreme Performance, но компанията не е пропуснала да набута в картинката и Windows XP със страшна сила. Стига ви само да идете на www.amd.com, където ще прочетете с големи букви - "Extreme Performance for Windows XP. Introducing the Athlon XP processor." Да не говорим, че има не една и две "скрити" гаври с Intel из документацията на продукта, за някои от които ще стане въпрос по-късно.

Но нека да не обръщаме статията в дискусия на тема "Етиката в маркетинга", а да видим

КАКВО ПРЕДСТАВЛЯВА САМИЯТ ПРОЦЕСОР

Athlon XP е базиран на вече познатото ни от Athlon MP Palomino ядро, което предлага някои полезни нововъведения в сравнение с Thunderbird (част от тях AMD са обединили под надслова "QuantiSpeed™ Architecture" за по-ефектно):

- Hardware Data Pre-fetch - доста полезна технология, която позволява на чипа да използва оптимално добре ширината на системната шина, а това дава позитивно отражение върху интензивни приложения, изискващи максимални скорости на трансфер между процесора и останалите основни системни компоненти

Athlon XP накратко:	
Тактова честота (ядро)	1.33 - 1.53 GHz (Palomino)
Системна шина	133 MHz DDR (= 266 MHz ефективно)
L1 кеш	128K
L2 кеш	256K
3D оптимизации	3DNow! Professional (3DNow! + SSE)
Операции за такт	9
Конвейери за целочислени операции	3
Конвейери за операции с плаваща запетая	3
x86 декодери	3

- Streaming SIMD Extensions (SSE) - най-после пълна поддръжка на специалните мултимедийни инструкции, характерни още за PIII. Това позволява на Athlon XP да работи еднакво добре с код оптимизиран както за 3D Now!, така и за SSE. AMD са нарекли комбинацията 3DNow! Professional (да се чуди човек как не са го кръстили 3DNow! XP). Вече единствено SSE2 инструкциите си остават запазена територия за P4, но те не се използват чак толкова активно все още.

- Подобрения в структурата на кеш паметта - няма да навлизам в излишни технически подробности, само ще спомена, че въпросните подобрения са насочени към желанието, процесорът да получава по-бързо адресите в основната памет, които са му необходими за изпълняване на инструкциите свързани с текущото приложение. Предимствата на новия подход би трябвало да усетят най-вече потребителите на много CPU интензивни приложения, или поне така уверяват от AMD

- По-ниска консумация на енергия - и то с цели 20%. Нещо много необходимо, предвид нечовешките температури, характерни за Duron/Thunderbird процесори, подложени на по-сериозно натоварване. Ако нещата бяха останали същите при Athlon XP, най-вероятно по-високите модели щеше да са окомплектовани с портативни фризерчета.

- Термален диод върху процесорния чип - още едно полезно нововъведение, което предлага по-точно измерване на работната температура на процесора. Предимствата от това не се нуждаят от обяснение, но първо е необходимо производителите на дънни платки да започнат да използват въпросния диод, а това може да отнеме време.

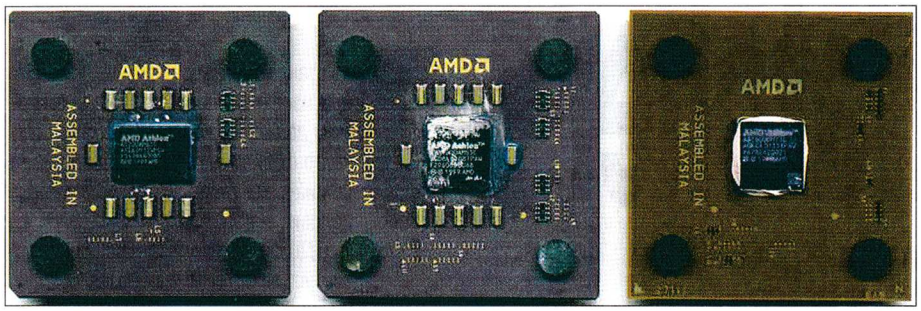
Колкото до системната шина, Athlon XP засега ще се предлага само със 133 (ефективно 266) MHz FSB. Очевидно не си струва въвеждането на малко по-евтин 100 (200) MHz-ов вариант, тъй като процесорът е предназначен за високопроизводителни системи, където по-слаба системна шина би довела до нежелан спад в производителността и прахосване на добрите технически качества на чипа. В този ред на мисли, подходящи дънни платки за процесора са тези, базирани на чипсетите AMD 760 и VIA KT266A.

И накрая си заслужава да обърнем внимание на още една характерна черта на QuantiSpeed™ архитектурата - операциите, които процесорът е в състояние да извърши за всеки такт. При Athlon XP те са девет, срещу шест при P4. Това ес-

тествено дава отражение върху производителността и отчасти компенсира по-ниските тактови честоти.

ТЕСТОВЕ И ЦЕНИ

Понеже статията е писана почти буквално по време на премиерата на Athlon XP, нямахме възможност да проведем собствени редакционни тестове на новия чип. Поради тази причина ще се доверим на някои авторитетни он-лайн публикации на тази тема.



Общото впечатление е, че Palomino ядрото носи около 5-6 процента увеличение в производителността спрямо Thunderbird. Колкото до сравнения с Pentium 4, AMD продължават да предлагат по мощните продукти. Athlon XP 1.53GHz (1800+) е средно с от 4 до 7-8 процента по-бърз от P4 2 GHz в различните тестове, като разликата е особено забележима при интензивна работа с офис приложения. Силите са изравнени при аудио/видео кодиране/декодиране, а като че ли P4 все още има леко предимство в някои аспекти когато нещата опрат до работа с програми за 3D рендеринг и анимация. В областта на 3D игрите, чипът на Intel държи първенството при Quake 3 Arena, но отстъпва под по-нови заглавия като Serious Sam и Max Payne (разбира се имайте предвид, че без подходяща видео карта и най-бързият процесор няма да ви помогне кой-знае колко). Като цяло резултатът е в полза на AMD.

И за финал нека хвърлим бърз поглед към цените на новите Athlon-и. Промени и тук не липсват, само че едва ли всички ще са във възторг от тях. Досега бяхме свикнали процесорите на AMD да са по-евтини от продукта на Intel със същата честота. Вече не! Цената на Athlon XP 1.53GHz (1800+) е подобна на тази на P4 1.8 GHz, т.е. около 250$. 1.3GHz-овата версия (1500+) се продава официално за около 130$. Трудно може да кажем обаче, че AMD са качили сериозно цените, по-скоро Intel доста смъкна тези на P4 фамилията в последно време. Въпреки това, Athlon продължава да предлага по-добро съотношение цена/производителност. Определено една добра алтернатива, ако възнамерявате да правите ъпгрейд скоро. Ако не бързате особено, е по-добре да изчакате появата на P4 Northwood, както и по-широкото навлизане на DDR SDRAM паметите в P4 системите. Всичко това може за пореден път доста да промени ситуацията на пазара за процесори.

Рейтинг системата на Athlon XP:	
Тактова честота	Рейтинг
1.33 GHz	1500+
1.4 GHz	1600+
1.47 GHz	1700+
1.53 GHz	1800+

(Странична бележка: Друг интересен момент в случая е, как AMD из техническата документация на новия процесор, живописно обясняват тази разлика между операциите за секунда на конкурентните продукти. Ще си позволя да цитирам на англиийски, за да не се загуби част от смисъла:

"Two cars are in a race. The Blue Car has a 6-cylinder engine while the Green Car has a 9-cylinder engine. While the Blue Car's engine works hard in terms of high RPMs, it doesn't actually go all that fast down the road. In contrast, the Green Car's more powerful engine doesn't have to run at high RPMs. Yet on the road, the Green Car blows the doors off the Blue Car. The more powerful Green Car engine is designed to run efficiently and to deliver a faster, more powerful driving experience."

Сега, не е нужно да си врачка, за да достигнеш до логичното заключение, че в горния откъс в главните роли са:

Pentium 4 - бракувана синя таратайка с остарял шест цилиндров двигател (синьото е характерен цвят за Intel)

Athlon XP - мощен зелен звяр с модерен девет цилиндров двигател (зеленото е... схванахте идеята)

А аз пък си мислех, че тънките намеци по формулата "да те вкарам с думи в гроба без да се усетиш" биха били специалитет по-скоро на Intel...)

SPEEDLAN
Нова услуга за Интернет и Гейм клубове
Какво предлагаме?
Модеми, поддържащи скорост 2,3MB
2.25Mbps до мултимедиен сървър с стотици гигабайти online - free.techno-link.com
2.25Mbps с Интернет и Гейм клуб "Матрицата" и всички други абонати на тази услуга
2.25Mbps до специализирани Game Server-и
64Kbps гарантирана линия към BG peering мрежата
33.6Kbps гарантирана линия към Интернет
ProLink
за повече информация:
02/963-0641
02/963-0651
http://SpeedLan.techno-link.com

www.workshop.netbg.com

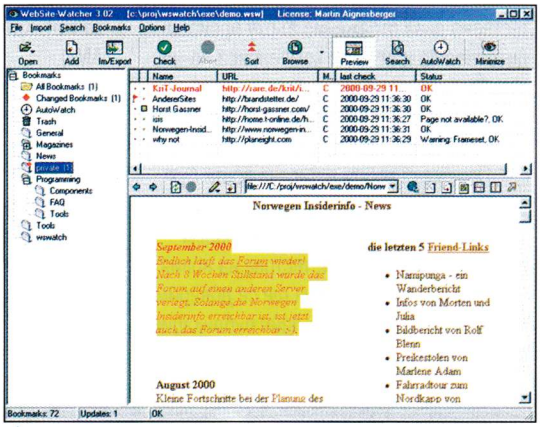
WebSite Watcher

"Третото око" на сърфиста!

Chappy

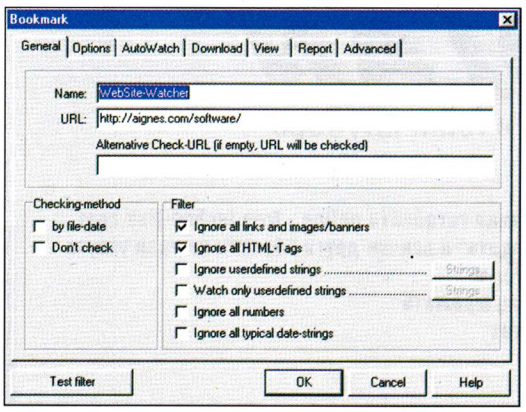
Динамичността на Интернет пространството непрекъснато поставя всеки по-големи предизвикателства пред потребителите на Мрежата, които имат амбицията да се задържат на "гребена на вълната", докато "сърфират" из нейните дебри. Доскоро се смяташе, че е достатъчно човек да е вманиячен очилатко, който прекарва половината от живота си пред компютъра, за да си наясно с всичко ново което се появява тук или там. Но това на практика е невъзможно. Следенето на промените в Мрежата, следването на всичко ново и важно е непосилна задача. Пазенето на стотици връзки се обезмисля от това, че няма нормален човек който да може да обиколи всички тях поне веднъж седмично за да е сигурен, че няма да пропусне нещо. Именно затова, там където човешкият мозък, търпение и интерес недостигат, те се заместват с малка доза изобретателност. Не са новост програмите, които следят промените из избрани сайтове по Интернет и алармират потребителите за извършени промени. Такава програма е и WebSite Watcher, която може да намерите на диска към списанието, и която по моя лична оценка е сред най-добрите в тази специализирана ниша.

WebSite Watcher се простира на помалко от мегабайт дисково пространство, но още с първото си стартиране е готова да очарова (или объркa) с огромно количество опции. В самата си сърцевина програмата представлява интернет скенер, който проверява на определен период от време промените на зададени от потребителя страници по три метода - изтегляне и сравняване с предишно копие на страницата, проверка и сравняване на датата на страницата или проверска и сравняване на обема на страницата. Най-сигурен, но и най-бавен е първият от трите възможности, докато проверката по дата и обем е не винаги достъпна, защото не се поддържа от всеки сървър. Освен това са налични стотици малки опции и опцийки като игнориране на промени на банери или друг динамичен content, проверка само на определени текстове в страницата, проверка на връзки към други страници и какво ли още не. Всеки проверен сайт се записва на диска, като е възможна вградена архивация в ZIP формат за пестене на пространство. Ако за даден сайт бъде установено, че е променено съдържанието му, програмата може да стартира автоматично сайта, да алармира графично или дори да изпрати писмо по даден e-mail адрес. Последното е изключително полезно ако пускате Website Watcher на отдалечен компютър който е 24/7 вързан в Мрежата, а вие се намирате някъде другаде. Разглеждането на сайта може да стане и с вграден браузер, който има изключително полезната възможност да маркира с цветове промените, които са били установени. Представете си иначе как бихте се справили с някой половин мегабайтов текст!



Добавянето и премахване на връзки е изключително удобно с класически Explorer интерфейс и интеграция с Favourites, Bookmarks и HotLink, което съответно означава пълна съвместимост с Internet Explorer, Netscape и Opera. Интеграцията позволява импорт и експорт направо с тези формати без да са нужни допълнителна намеса, както и добавя във всеки един от браузърите специален бутон, от който са достъпни опциите на Website Watcher. Освен в тези формати, програмата може да създава и CHM файлове с връзки, които могат да се разглеждат чрез Help програмата на Windows.

Website Watcher е shareware, което на български език означава "40 дена, мой човек, и после гледай да можеш да си платиш". Тези, които не могат да платят, ще трябва да се разделят с нея (щом 40-те дни изтекат, програмата своенравно отказва да се стартира) или да си намерят начин да заобиколят проблема. А иначе Website Watcher си струва парите: след месец употреба мога спокойно да заявя, че програмата е страхотна и се превръща в "трето око" за запаления сърфист. Грешки почти не се забелязват, работи бързо и стабилно. При множество страници за сканиране с голям обем се забелязва сериозно забавяне на работа и програмата харчи немалко пространство за складиране на страниците които проверява, но това са бели кахъри. Важното е, че с Website Watcher няма да пропуснете актуализация на нито един от любимите си сайтове и само за броени минути ще може да получите отговор на въпроса "Какво ново из Интернет?".



http://aignes.com

DeskSwap

Хайде да трампим десктопите!

Chappy

Всеки един от нас си има предубеждения към програмите за предпазване на мониторите (т.н. screensaver-и). Не че вече някои от тях наистина правят това. От миналото, когато програмите наистина пазеха допотопните монитори и екраните просто почерняваха от скръб че са изоставени, та чак до днешни дни в които съответните програми изобилстват от ефекти и картинки (а в някои случаи и от wolfenstein-ски лабиринти), скрийнсейвърите на практика са един от ценените от естетите елементи на десктопа. И понеже вече се досещате че става дума за цяла страница посветена на - точно така! - единединствен скрийнсейвър, то в мозъка ви сигурно вече се формира идеята че тук трябва да има нещо по-така. И наистина е така - за позналите шоколадче "Своге" с лешник и стафидки, а останалите - четете нататък!

Рядко се случва да се направи screen-saver, който наистина да изненада с нещо ново. Отдавна вече всички ефекти с картинки и звуци, анимирани фигурки които прихвърчат наоколо, триизмерни клипове и дори видеофилми (което а малко иронично, но има screensaver-и които пускат видеоклипове точно когато не ги гледате...) са омръзнали на всички и за да се направи програма, която наистина да ви накара да гледате екрана когато НЕ трябва да го гледате, е подвиг достоен за няколко нови Одисеи. Е, в случая става дума за нещо подобно. Скрйнсейвърът DeskSwap е първият такъв, който въвежда P2P file sharing технологията с цел... размяна на десктопи. С нея, докато не работите и сте оставили компютъра да се хаби нахалос, може да наблюдавате какво всъщност са правили другите потребители на DeskSwap преди да са си стартирали скрийнсейвъра. А това, повярвайте ми, е голяма краста! Тайната на цялата програма се крие в това, че когато DeskSwap се стартира, тя прави изображение на вашия екран и след това го изпраща в Интернет сървъра си. Оттам, тя избира и зарежда след това друго изображение по случаен или не метод, което се появява на вашия екран.

Всичко това звучи много добре, но трябва да се има в предвид и проблема с личната тайна - не всеки ще е навит да му гледат екрана някои си от кой знае къде, да не говорим, че авторите непрекъснато обясняват как те не използват събраните изображения за свои, хмм... користни цели. Това донякъде е обяснимо, защото има достатъчно опции с които може да се защитите срещу неоторизирано "надникване зад гърба ви" в този случай - може да уточните само с кои потребители ще разменяте екрани като може да заформите съответни групи и да избирате помежду им, или да се оставите течението да ви носи напред и да се отдадете на воайорстване без граници. Както си му е редът, е време за чаша студена вода. Изпращането и зареждането на изображения с размер 80-100 килобайта в никакъв случай не може да се определи като приятна гледка особено ако сте с бавна връзка. Забавянето в нчкои случаи е значително.

Самата програма е с размер от два мегабайта и може да се свали от сайта на създателите (http://www.deskswap.com/), който между другото е удивително постен, или от диска към списанието. След няколкоседмична упорита употреба мога да заявя, че DeskSwap няма никаква реална полза от това да си прекарате времето в гледане на десктопи, но пък лесно вманиячава.

Новини Програми Статии Форум Реклама Архив

www.download.bg

Софтуерът, който ви трябва !

ПОЩА

Здравейте, драги читатели.

Този път - малко нестандартно - използвам случая, че рубриката с писмата ще е 3 страници (явно на доста хора е любима), за да вметна няколко думи, за които не ми остана място в редакционната страничка.

Накратко броят е пред вас ще си го разгледате. Надяваме се да споделите вижданията си за корицата и за него самият като цяло. Мисля, че се получи добър и честно казано ако това е така, то се дължи на факта, че за първи път от доста време насам в скромната ни редакция се възцари настроението, духа и атмосферата, от прежни славни години. Живот и здраве това може да се запази и за в бъдеще. Както виждате в екипа се явяват нови лица. Те, впрочем, в по-голямата си част са все стари приятели, които от много време караме да се включат, а те кой знае защо досега все се дърпаха. Очакваме мненията и съветите ви към тях.

И накрая за рубриката с писмата. Ако искате да увеличите шансовете да видите писмото си тук, МОЛЯ пишете на кирилица.

Това е рубрика, която се списва в последния момент и времето никога не стига, за да се преписват или конвертират текстовете от латиница.

Това е всичко от нас.

До нови срещи…

Freeman

"Здравей мило списание!!!"

Доста адресирани до PC-mania писма започват по този тъй да се каже "Извратен" за времето си поздрав... Вместо да тряснат едно "Мараба ве пи4ове!" или "Кво става ве тролове?!". Но да ви кажа честно, каквото и да приказвам, списанието си е сериозен конкурент на незаменимия Gamer's Workshop. Не че съм някакав върл фен на опонента ни (ако нямате нищо против ще говоря за нас, защото се смятам за част от клана и тежко му и горко на онзи, който не е съгласен с мен!!! Join or die!), но просто реших да си купя един брой и дизайнът му ми се стори задоволителен. Естествено не би могъл да догони нашият, просто защото Workshop-овския е УБИЕЦ!!! Както и да е сега вече шъ карам по същество, шот тъй и до утре мога да ви даржа. Новият 31 брой е супер (като всички останали). Дизайнът на корицата и на диска са просто шемет. Мнооо мощно. Само че имам някои забележки [за правописните грешки няма нужда да споменавам-вие си знаете (всичко със времето си!)]:

1. Знам че е изключено дискът да е във пластмасова кутия, но поне да е във картонена или каквато е там. Просто много идват още 80ст. отгоре за 1 кутия. Не че не мога да си направя, ама мноо време утиа, пак ся сам ваф Френската гимназия във Варна, и не разполагам с много време (бреме, бреме...).

2. Уголемете (ако можете рубриките "От крак на crack" и писмата. МНООО ЯКИ! Също така слагайте повече ревюта, отколкото превюта бе мой, разбираш ли ме бе мой, чуваш ли ме мой?!!…

4. Друзя мои!!! Слагайте повечко уеб страници, че без net-а накъде??!!

*3. Най-важно! АВЕ ЗАЕ***Е ГО ТОЯ ШИБАНЯК "Sluchaen minuwach"!!! F**K HIM, И ТОЛКОЗ!*

Искрено ваш: Trepacha

***

Мара ве, Трепач! Кво стаа, мен?

За конкуренцията можем само да се радваме - те са нашата опора в трудно време. Ако не бяха те, щяхме да се оядем и разплуем, и нямаше да можете да ни познаете вече (не, че ако погледнеш колегите как трупат живо тегло, и ще можеш да ги познаеш, ама…) По ред на номерата:

0. Правописните грешки се надяваме да са по-малко тоя път, понеже се сдобихме с нечакана подкрепа в тежкия час (подкрепата има навика да пърха с клепки, и да гледа влажно с големите си зелени очи… Не бе, не е кокер-шпаниола на съседите, а е новата… хм… неща(с)тна сътрудничка).

1. За диска - знаем, че е неудобно, обаче засега нищо не може да се направи. Съболезнования.

2. Да, сър, тъй вярно, сър! Ревютата са повече, сър! Когато има какво да се ревюира, разбира се.

4. Тука малко си пообъркал номерацията, ама кой ти гледа в тая же… в тоя студ, исках да кажа. Няма да е в тоя брой, но ще се стараем.

3. За кого говориш? Извинявай, нещо не мога да се сетя, може би е било толкоз незначително, че е убягнало от вниманието ми… Бих посъветвал и тебе да не се връзваш на таквизи работи. Със здраве.

Alex III

***

Здравейте маниаци.

От доста време съм ваш фен и следя развитието ви от началото досега.

Не ви пиша за да ви кажа колко сте велики или нещо от този род, просто защото ако го направя ще повторя вече казаното. Правя го единствено от уважение към вас. Та нека си дойдем на думата... Писна ми да чета тъли критики по ваш адрес, в чийто контекст не може да бъде открито нищо смислено. Сигурен съм, че и тези, които ги пишат не са наясно със себе си и не знаят всъщност какво искат. Нека изберат по-доброто за самите тях а не да си губят времето в излишни бълвочи, които атрофиралият им мозък бълва ей така заради едното излияние.

Уфф... Олекна ми!!!

За мен вие ще си останете № 1. И с нетърпение очаквам следващия брой. Продължавайте да творите и не се засягайте от глупавите критики, които са обида не за вас а за самите им автори.

За край имам няколко дребни молбици:

- Ако имате възможност прегледайте някои материали за едно ново, предстоящо заглавие, родено от сътрудничеството между Lucas Arts и Ensemble Studios а именно STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS. Ще бъде доста интригуващо за феновете на AOE 2 и Star Wars.

- Също така бих помолил да отдилите поне страничка за ревю на програми за 3d моделиране и анимиране. Вие най добре знаете за какво става въпрос. Програми, като: Maya, 3D Studio Max, Bryce, Rhinoceros и т. н. Никое друго българско списание не е направило свястно ревю на някой подобен мултимедиен софтуер или поне аз не съм чел такова.

Искренно ваш (докато фалит-а не ни раздели)

™HardBreaker®

***

Здравей,

Пристъпвам направо към молбите - не защото не сме ти признателни за изказаното добро чувство, а понеже по начина, по който си го изразил, то просто не предполага отговор.

В този брой има само демо на диска, но ако намерим информация, която да си струва, ще я спретнем набързо във вид на превю на Galactic Battlegrounds. Макар че тук в редакцията никой не храни особени надежди или респект към това заглавие. Относно програмите за 3D моделиране - имаме наистина хора, на които това им е работата, и биха могли да дадат повече от компетентно мнение за тях. Въпросът е обаче, че едва ли мнозинството читатели биха намерили темата за интригуваща. Съжалявам, че трябва да те разочаровам, но за момента не се предвижда подобна рубрика в GW.

А, да - да не би в близко време да планираш да фалираш?

(Това да ти е вместо традиционното "Със здраве". Освен това ника ти е много як.)

Alex III

***

Здравейте, приятели

Започвам с новиа брой: оформлението и съдържанието са супер едни от наи-добрите. Жалко само че закъсниахте толкова (но както Groover ми обиасни са ви забавили в печатницата така че всичко е ок) и плакатите напоследък са много яки. Искам и на Паладин (ако може някой път). Имам един вапрос понеже нямам комп. си взимам списанието без диск, не мога да го намеря иначе (и за тва си купувам от редакцията): та значи в броевете без диск слагате ли справочника за клубовете: Щото в моя го нямаше, пък един приятел който си взима с диск каза че го имало, не е честно!

Сега малко по персонално: Статиите за настолни рпгта са супер и много ми хареса как я е написал Chapry. Mnogo поздрави и на Дамян, скорошно оздравяване и връщане в екипа!

Freeman май нещто се поскри, но затова пък другите работят с пълна сила - мое мнение) бравос Защо пак не давате теми за разкази искам тази рубрика да се възобнови Статиите за емулатори са хубаво нещо, но си предпочитам Ретро. Особено си падам по куестове та за това. Друго кво - пожелавам ви да продължавате да се развивате, а не да тъпчете на място като някои други, бихте могли някъде в броя да сложите пълно описание на диска, мисля, че би било полезно. Имам една молба, много бих искал да си закупя най-старите броеве 1-6. Интересува ме дали ги има в наличност!

Така исках да напиша едно по лирично писмо, но музата ми е излязла в отпуск с започването на учебната година :-[По обясними причини не мога да посещавам често форума и затова бих се радвал ако има нещо по-интересно (например тениските) да напишете затова някъде в броя.

Имам и едно предложение: преди доста време някой беше предложил да има състезание между българските списания за комп. игри. Не знам кво стана тогава, но бих се радвал ако се осъществи. Може да се направи и състезание между феновете на тези списания.

Айде стига талкова, като ми се върне музата пак.

Чао!

Виктор Д.(VorteX)

***

Нашата муза

също е легнала да си почива малко, а колегите оттатък я чакат да се върне, за да започнат наново да я експлоатират безжалостно. За съдържанието на диска - мислим. До 30-40 броя ще ти дадем отговор :).

Не, сериозно - истината е, че подобна на тази възможност, за която питаш ти засега няма. Първите броеве, в общи линии, вече са изчерпани. Има някакви условности по въпроса, но краткият отговор гласи, че вече ги няма. Каталог на клубовете обаче се полага да има във всяко списание, без значение има ли то диск, или не. Ако ти се е паднало такова без каталог, заповядай в редакцията - ще ти дадем каталози, колкото можеш да носиш.

Освен това - благодаря, ще предадем на Дамян поздравите.

По въпроса за турнира между списанията - опитът да се премине от думи към дела се провали безславно поради технически причини, но идеята е винаги жива. Май от PC-Mania бяха предложили да се играе на HMM3 - дано все още да имат желанието и да се обадят…

Като спомена за училището - надявам се (за твое добро), че там правописът ти е значително по-добър от този, който демонстрираш в писмото. (бел. ред: Писмото на читателя е редактирано от съображения, свързани с запазването устоите на граматичната ви култура)

Alex III

***

Здрвейте и се вдъхновявайте

Ще започна от хвалбите (винаги започвам с добрата новина). После малко критика за накрая.

Какво харесвам в Gamers'Workshop:

1. Тъмно жълтите предмети, опа... уникалноста на всеки от вас (в добрия смисъл). По характер, по стил на писане (то се тая) и по... не знам, вие се похвалете с нещо, не ви познавам достатачно, за да съм сигурен. А, обаче се сетих по какво си приличате - по стила на му-

зика. Е, едвали го интересува това някой...

Слуга: Мен, мен ме интересува...

Аз: МЛЪК... долу... долу...

Аз: Извинете ме отидох до тоалетната, а слугата ми се намеси в разговора. Спокойно, ще го накажа, гномите носят на наказания. :-)

2.Още едно нещо, за което давам жълтици в мелницата ви за информация, не че знам колко точно струва една жълтица в сегашно време, но се надявам да е много. До къде бях... а да, втората причина е, че когато пишете за някоя игра го правите както трябва, много подробно и детайлно, а ако играта не е излязла и не сте я тествали гледате да сте обективни. Знам, че си го знаете, но си е друго когато ви го каже някой друг, някой от народа, народа който вие храните с информация, а той - с жълтици (да де).

Май опрех и до критиката. Я да видим сега какво... а да, за правописните грешки, за тях се оплакват много хора. Не искам аз да съм поредният, който се оплаква, а този който се надява, че проблемът ще е решен в най-скоро време. И този със закасняването на броя (поне в Стара Загора). Та тъй съм си на критика само да кажа, че лепилото не държи (както каза някой друг) повече от месец (е, може би при мен е малко повече от месец), но и без това си бързам да го прочета (и да се информирам). Жертвата беше онзи брой с комплектите на Diablo II, налагаше ми се (не чак толкова) често да го прелиствам и сега ми е по лесно да намеря каквото ми трябва, защото страниците ми се отделиха и не се налага да го разлиствам и да докъсвам останалите.По принцип съм внимателен със списанието (отварям го само под ъгъл 100 градоса), защото явлението за разпадане на броевете се наблюдава от доста стари броеве.

Сетих се (на края), че доста хора пишат каква музика слушат докато пишат писмата си, е моята не я избрах, но брата си е надънил Nine Inch Nails (това беше в началото), а сега към края вече чувам Spawn Soundtrack \ Filter & The Crystal Method. Също се сетих, че доста други хора пишат, че са се престрашили и ви пишат за първи, е и на мен ми е за първи ама нищо не казвам.Чао за сега и продължавайте в същие дух.

До писане

***

Не знам доколко сме уникални, ама се стремим точно към това, което казваш, че откриваш в списанието - изчерпателност и обективност в прегледите. За правописните грешки - трябва да са по-малко, по причини, споменати по-горе. Въпросът за лепилото тактично го подминавам (кимайки разбиращо, но безпомощно), и за капак благодаря, че си споделил любимата си музика. Както и за това, че си се престрашил да направиш сефтето с нас... Не, бе нямах предвид това - мерси, дето си ни писал. До нови срещи.

Alex III

***

Здравейте!

Знаете ли, искам и аз да ви разкажа една малка притча...

"Имало някога, в далечни времена, в дълбоките екваториални джунгли, едно африканско племе... Веднъж в него се родило момче, най-обикновено, както всички свои събратя от племето. По онези обичаи, вождът и шаман на племето трябвало да нарече на детето съдба, път, по който то да върви в своя живот... Но се случило така, че някаква стара дрязга между шамана и бащата на детето, била причина вождът да не изпълни повелята на боговете... И оставил момчето да върви само по своя път, без да му предначертае нищо...

Другите деца от племето страняли от него, не искали да се доближават до момчето, пренебрегнато от шамана и от боговете, за тях то било прокълнато, обречено...

Малкият, с нищо виновен за това, виждайки, че не е желан от никого, се оттеглил в една пещера, издълбана от безсмъртното време, в скалите на една висока планина. Никога не слизал долу, само от време на време майка му му носела храна и вода, и го оставяла. Порастнало момчето, възмъжало...

Понякога туземците, минавайки край тези скали, го виждали да дълбае нещо в скалите с остър камък... И когато го питали какво прави, младежът просто ги поглеждал с някакъв особен пламък в очите, усмихвал се скрито, и продължавал работата си...

Това продължило години. Никога младежът не слязъл при племето си, никога никой, освен майка му, не се качил горе. А той дълбаел ли дълбаел...

Но един ден, майка му не го намерила в пещерата му. Извикала хората от племето и започнали да го търсят. Накрая открили трупа му, сгърчен в неестествена поза, в пропастта от другата страна на скалите. Докато се връщали с тялото към бивака на племето, вдигнали поглед към пещерата му. Любопитството ги отвело чак горе, за да видят какво бил дълбал през целия си кратък живот младият мъж. И когато стигнали там, всички застинали.

С камък в камъка, на тяхното някогашно знаково писмо, младежът бил изписал едно просто: "Благодаря ви."

И под този надпис, било издълбано името му...

Хм, не стана точно така, както го исках, но аз вярвам, че ще ме разберете. Вярвам, че точно вие сте тези, които можете да ме разберете...

Та така. А сега малко други думички, за новия брой. Сгънах го с кориците, както се казва, нищо че няма много интересни игри, вие от неинтересните игри сте направили интересни статии. Но, тук таме се забелязва нещо, което някои във форума наричат "загуба на стила". Моето мнение за въпросното можете да видите пак там.

Искрено се надявам и да ни разкажете в някакъв, примерно, дневник на Фрийман, какво е ставало на панаира, чувам купон било... Така де, и ние, редовите провинциални фенове, дето нямаха късмет да идат и да ви видят, имаме право да знаем за какво става дума:). Айди де, моля. Хем можете да напишете от любимите на всички ни разкази с неочакван край по повода.

Значи, конкретно по броя. Имам няколко, предимно технически, забележки.

Критики:

1. Нещо се е прецакало с теста, липсват части от него.

2. На доста места, името на автора на статията е изписано без 1-2 буквички, а има и места, където съвсем липсват. Все пак е важно да знаеш чие произведение четеш.

3. Лошо впечатление ми направи, че няма текст под шотовете, та трябва да гадая какво, по дяволите, става на картинката.

4. Използвате твърде дълги и заплетени изречения, които някъде се простират на повече от 10 реда, та докато стигна до края съм забравил какво е било в началото, и трябва да ги препрочитам 1-2 пъти докато схвана замисъла:).

5. Ъъ... друга критика имам ли... А, да. Не знам дали е част от дизайна, обаче колонките са разделени с неприлично голям интервал, който можеше да бъде запълнен ако не с текст, то поне с картинки...

Похвали:

1.Започвам с това, което най-много се набива на очи. А именно дизайнът и корицата! Особено корицата е убиец! Дизайнът вътре също е на супер високо ниво, особено в "От крак на крак". А иначе сега ми се струва малко по-разлят, а пък това, че зад текста не слагате мотиви от съответната игра, а чист цвят, общо взето не ме радва. Това май трябвашеда е при критиките, ама нищо. Та да го похваля де. Особено тва с краткото резюме на играта под заглавието - убиец!

2.Уводната статия... Не се и съмнявах, че Фримана би могъл да пише за друго... За пореден път оправда доверието ми. Но странното е, че е могъл и да се усмихне в такава ситуация... Браво, аз не бих могъл да намеря сили за това.

3.Хехе, бисерите и майтапчийските картинки са един път, особено това с 'Revenge is sweet'! Тестът също е мноо зъл, само тъй. Ама трябваше повече да го захапете... да де, знаете за кого говоря.

4.Статията за гейм индустрията. Много гот, ама според мене по-добре би било да отделите повече място на самите екипи на фирмите, а не толкова на превютата на игрите. Пък и нямаше да е зле да ги накарате да се снимат и другите, да ги видим.

5.Статиите са си по принцип добри, като в тоя брой искам специално да пофалям Groover и Snake, които са написали около 70 процента от броя, при това количеството не е повлияло на качеството:).

6. Хм, това с емулаторите е много супер. Ама не е ли по-добре да представяте игри и емулатори за по-популярни конзоли - примерно Play Station и Nintendo?

7.Приветствам изцяло идеята да вкарате Final Fintasy ревю в хартиеното издание. На диска не би било същото, а и филмчето май го заслужава.

Ама като дойди до Ямбол ще видим.

8.Ухаааа... Статията за настолните РПГ-та! Поздравления за Чапи! Това е първата статия за тия игри, които чета, в която разбирам все пак за какво става дума, разбирам що е то настолно рпг. Мисля, че това се дължи много и на доста шеговитите примери, които е дал г-н Апостолов.:) Но едно нещо ми се губи... Ами ако водещият реши да се гаври с играчите... Та на практика той може всичко, има ли някакви правила, които да ограничават своеволията му???

Ць, Ць, те похвалите пак станаха повече от критиките, ама какво да ги правиш...

Ми май това е. Да знаете, че съм с вас винаги и каквото и да правите...

И съм сигурен, че то винаги ще е добро.

Както казва един приятел от WWF (братовчедът Chris Benoit бе, да не се чудите) 'Proove me wrong!'. Хехе, чао. Дано се видим някога. Ама май съм сигурен, че ще стане.

Мерсим ви за всичко.

Ваш: Иван Стефанов

***

Здрасти Иване,

Благодаря за притчата. Прекрасно разбирам какво се опитва да каже тя, но знаеш ли какво:

Независимо колко покъртително се е вдълбала случката в душите на хората от онова племе, те просто са продължили живота си и скоро съвсем са забравили за него - за момчето. Времето лекува. Предполагам, че и вятърът отдавна е загладил думите му, майка му отдавна го е прежалила и него все едно никога не го е имало. Защото той не е оставил нищо след себе си, освен няколко думи, които без друго малцина са разбрали. Смъртта му е била като загасване на свещ. В това да умреш красиво, красота намират единствено тези, които се самозаблуждават, че изобщо съществува такова понятие и че красивата смърт ще накара някого да тъжи по-дълго или пък че ще се помни по-дълго. Иначе притчата наистина си я бива.

За останалата част от писмото ти:

Критиките ги приемаме напълно, с изключение на четвъртата. Не че не е вярна, даже напротив, но е много трудно човек внезапно да промени стила си, за това се иска време. Както може би ще се убедиш и в настоящия брой (примерно от моята статия за Red Faction) се иска МНОГО време. Но смятам, че и с това ще се преборим. Още повече сега - когато ни обърна внимание.

Похвалите няма да ги коментирам. Само ще отговора на въпроса ти за настолните RPG-та. Ами ако ти си един Водещ дали ще искаш сесиите си да ги водиш със самия себе си. Никой не може да задължи играчите да участват в играта ти. Да си добър Водещ (или Разказвач, или както там се казва) е въпрос на чест, това не може да е неуравновесен, инфантилен субект.

И за последно - ще се видим, да. Сигурно ще стане. Само не знам дали по-късно ще ти се е искало да става.

Freeman

***

***Now talking in #gamersworkshop*

[SeNSei]: Тъйй...пред мен вече е новият брой на любимото ми списание Gamers'Workshop.

Пръв поглед: в графично отношение е както винаги COOL! Мисля да не започвам със суперлативите, защо-

то всеки истински фен на списанието си знае какво представлява любимото му четиво.

Да минем по същество…,

Значи, ами прочетох почти всичко и статиите са ви на ниво специални поздрави за Shake за статиите му за RTCW и Final Fantasy :).Та покрай темата за RTCW ще ми кажете ли системните изисквания и дали ще напишете още нещо за нея (ако има какво да се пише за нея)?

Тай сега идва малко неприятната за мен част - критиките :(

- страничките ви са малкичко

- в новото бройче :) малко от статиите са за интересни игри (жалко)

- Hardware-а и Software-а липсват, ако изключим интересната статийката за Creative

(рубриката за емулаторите според мен не е нужна (много държа на Hard&Soft)

Брех много негативно настроени към списанието хора има???

За грешките е хубаво да се погрижите ама споко, всеки греши.

Тъй, аз съм от StZ и за писмото но RINZO… подкрепям го само за CS-то :)

***[SeNSei] changed nick to [SeNSeilaWaY]*

[SeNSeilaWaY]: brb

……..

***[SeNSeilaWaY] changed nick to [SeNSei]*

[SeNSei]: ТуК СаМ, тъй до къде бях стигналлл… аха, ще ми кажете ли кога Grand Turismo3 ще излиза на PC, голям съм фен на Driver-ите, а нещичко за Driver 2???

Ммм друго да ви питам абе знам че ще забравя нещо ама другия път :)

(иХ маа му стара и загадка)

IRON STORM ще бъде мноо дивашка ХеХе

Емчи туй беше от прякото ми включване…, ааа вземете най-накрая да ми публикувате някое писмо JJJ

***[SeNSeilStaraZagora] has quit IRC (аре, че отивам на турнир по CS : P~)*

***

Хех,

Еех, този чат! Как влияе на хората! Ама за това малко съм понаписал в редакционната страничка, тъй че да не се отплесваме.

По същество:

Return to Castle Wolfenstein е с Quake 3 енджин бе братле, какви ли са според теб системните му изисквания, а? :)

Зacera Grand Turismo 3 е излязла само за Playstation 2, можем да напишем статия за нея разбира се, но тъй като се занимаваме само с игри за PC не смятаме това за редно.

С Driver 2 ситуацията е абсолютно същата.

Благодаря за прякото ти включване, както виждаш ефира ти бе предоставен.

Абе какво да правя - обичам да дарявам хората с щастие - ето щастливей.

До нови срещи, желая ти стабилна връзка.

Freeman

***

Редовете, които можете да прочетете тук са написани и във форума.

Единственото нещо, за което искам да ви помоля е да не съсипвате поне корицата на списанието! МОЛЯ ВИ. А ето и мейл-а/пост-а:

Ми ужасна е бе хораа. Логото на списанието отгоре стои отвратително. Когато е разположено от ляво по вертикалата (както беше до сега) списанието сякаш се издължава. Просто надписът имаше някакъв много

странен, неповторим ефект а сега е като сека първа боза, която се продава по будките за весници. Било списание с характер! Грънци.

Списанието с характер си отиде мнооого отдавна, а това, което го правите в момента е едно много жалко подобие на Списанието, което правехте преди. Искам да ви кажа, че успяхте. Успяхте да съсипете списанието напълно. А ако започнете да правите първа страница, както сте я замислили, духът на Gamers' Workshop ще си замине окончателно от този шибан комерсиален свят, на който вече всяко нещо се прави със цел да се хареса на всички...

Пламен Александров - Satriani

***

Редовете, които ще прочетеш по-надолу не са написани във форума. Там щяха да ги прочетат твърде малко хора. Коментариите ти за корицата ги подминавам. Всеки има право на вкус и казано по този начин, ние доста отдавна се бяхме замислили на смяна да дизайна, но точно комерсиалните мисли ни спираха толкоз време: "Колко хора няма да ни познаят като ни видят, как ще се отрази това на продажбите…"

И нека още нещо вметна. Ако беше си купувал списанието от самото начало, щеше да знаеш, че то се появи на бял свят именно така - с надписа отгоре. После, търсейки нещо ново, от само себе си се наложи вертикалното разположение. Искахме да сме различни, малко по-ексцентрични, да подскажем още със самата корица, че сме нестандартни. Само че ние обичаме промените, обичаме движението. Нима си бил сляп през цялото това време и не си го забелязал. Твърде дълго се застояхме на този дизайн, чак на нас взе да ни писва. Да не говорим за далеч по-трудното композиране на една корица с вертикален надпис. Робувайки на каприза си изчакахме твърде дълго промяната. Тъй че не ми говори за комерсиализиране, малък, самодоволен пън. Седиш си някъде там, зяпаш и зееш. Познаваш ли някой от нас, знаеш ли какво ни коства всеки брой, наясно ли си изобщо с нещо? Списанието с характер си било отишло, съсипано, не знам си какво. Характерът на едно списание не е нищо друго, освен отражение на характера на тези, които го създават. Какво, характер ли ти се е прискало да видиш? Ами ела да те почерпя с малко такъв.

Духът никога не се е съдържал в някаква си шибана корица. Тя е по-скоро отражение на творчески търсения.

Омръзнало ми е да се разправям с такива като теб, на които устата им действа далеч по-бързо от мозъка. С нищо не се отличаваш от масата разлигавени самодоволни кретенчета, запълващи времето и целият си свят единствено и само със себе си.

Знаеш ли, приятелче - ти си комерсиализиран. Шаблонен, стандартен, скучен тип, до когото не достига нищо друго освен звукът на собствените му думи.

Freeman

***

Абе вашъ списание

'ноо тъпу, БЕ. Направо БЛЯ-я-я-я-я-я-я…. Драйфа ми съ ут вас, БЕ. БЛЯ-Я-Я-Я-Я.

Абе кретен такъф туй тука е за пцманиъ и зъ мастурбант геймс, бе глупак тъкъф. Глей как щяхми да наскърбим най-якту списание. Прустакъ т'къв.

(превключвам flex type от БК (Булгериан Каруцарски) на ВР.

Здрасти,значи.

Пиша ви заради един много важен въпрос, решението на които не търпи отлагане. Но защо пиша точно на вас???? Ами защото когато в'Gamers WORKSHOP' се появи лоша рецензия за някоя игра тя (играта) веднага бива оправена (чрез пачове и т.н. де,не да..нали). Та значи не мога да гледам просто Tomb Raider в сегашния и вид. Аз предлагам колкото се може по бързо да бъде издаден Tomb Raider #$%^&!@#&^% (словом: амнайси).*

Та ето значи моя замисъл:

Става въпрос за коктейл (молотов) между adwenture, action, rts, tbs и най-вече симулатор (демек тюрлю гювеч). Нарекли сме новия жанр екшън-адвенчър-симулатор с елементи на стратегия (за по-кратко секшън).

Предлагам играта да се казва Tomb Raider Sikomnajsi: Lord Of Fuckin'Heroes-Sex Adventure-ите на как' Ларчето.

*Но стига сме говорили за маловажните неща. Нека разнищим елемента който ще издигне тази игра (а и всички останали игри) на нови висоти, заради които тази игра ще надмине по успех ДОРИ Daikatana (удивени аплодисменти и още по удивени и сподавени мученета) - а именно петия елемент - гей-плея. Т.е.ще имате възможност да играете с некъф мръсен педал дет съ ръзмутава из нивото и търси некой да гу *бе. Точно т'ва е най-комерсиалното в играта. Понеже авторите видели колко много гейченца са навъдили и решили да си увеличат продаваемостта (като са ин малки некой рапти). Иначе играта поддържа всички режими: двойка, тройка, оргийка от 4,5 и т.н. хора (докът не ти забий машината от толкоз ц*ц* на екрана).*

Играта ще поддържа и Multyplayer режим по интернет. Интересна е и singal кампанията. След като си изберете герой/ка-как Ларчето, оная Assassin-ка от LoD (!ВНИМАНИЕ разполага с много ASS!). Ако сте по претенциозни може да си направите герой/ка от сканирана снимка или същата от интернет. Примери: Angelina Jolie, Pamela Anderson, госпожата по музика (мойта, за вас не знам), Мариус Куркински… Та значи нека се върнем на изключително сложния сюжет (естествено, не може да се бори по сложност със сюжетите на QUAKE 1, 2, 3, и на CS, ама ко да прайш, т'къв е живота).

СЮЖЕТ (понеже знам,че вашата читателска аудитория не се състои от индивид, интересуващи се от гейплей режима ще пиша за главна героиня, а не за главен герой). Така: вашата мома/левент е незадоволена и обикаля из нивото да търси някой да я задоволи, но все попада на гадни вибратори или педали (при режим гейплей трябва да се пазите от съвсем нормални скинари и скинарки). Това се отнася към адвенчър елемента в играта. При такава неприятна среща играта преминава към rpg-сценария - камерата се превключва от горе (картината е както в Diablo). Ако ваш'та героиня е достатъчно умна ще направи магия (леко попръцкване) и ще ги избие. Играта превключва в симулаторен режим когато кака Лара се спазари с някой да я задоволи. С други думи 99% от играта ще е в симулаторен режим. Симулатора сам по себе си ще симулира диф, бурен, животински sex. Мнооо якоо. По всяко време, през което сте в сим режим ще можете да си направитемалко филмче. С тази опция издателите искат да разбият бизнеса със порно филми. Играта превключва в екшън режим когато кака Лара е незадоволена. Тогава вие (кака Лара) започва да стреля наляво, надясно дукът ни съ усмири. Този режим ще е в трето лице (щото иначе нищо не се вижда заради бюста на кака Лара). Някъде около 2000-3000 ниво Лара открива публичен дом. Ето тук идва стратегическата част на играта - как' Лара трябва да върти бизнеса и връзките с мафията. Обаче никой не е забравил, че в основата на играта лежи sex симулатор, така че как' Лара трябва да припечелва за публичния дом като проститутка. Да, наистина невероятен sex симулатор с елементи на стратегия. Ама кой го бърка стратегията? Важен е sexa.

Но да се върнем на кака Лара и на нейната работа като жрица на любовта.Тя ще трябва да реши в коя кола да се качи, като анализира съдържанието на портфейла на всеки спрял на нейната улица. За целта ще й трябва уред за откриване на фалшиви банкноти от тези дето циганята ги продават по пазара.

След като анализирате портфейлите разбирате, че никой не може да изпълни мисията. Тогава теглите една майна и пускате друга игра. Пропуснах да спомена,че мутиплеъра по интернет ще се казва 'online orgia'. За дизайнер на играта и озвучител на пъшканията на Ларчето сме поканили дизайнерката на Daikatana.

Много е талантлива,нали?

Това е сичку.

Отбор Юнаци

***

Да ме пита някой защо го публикувам това писмо, не мога му ка каза. Вероятно щото е дълго и запълва бая място. Все пак съм сигурен, че почитателите на това иновативно хрумване ще се намерят достатъчно и концепцията ще им допадне.

А ако ти, който четеш това си сред тях… хм, внимавай къде си държиш ръцете, приятелю…

Freeman

PROGRESS CAD R&D Centre Ltd. BDS EN ISO 9001:1996 Certified Company Dell Distributor since 1990 with more than 4000 installations and Microsoft Certified Partner (MCP).

Dell is now the N1 computer systems company in the world

Brand Computers - For Real Gamers

Dell Dimension L700c

927$

/excluding VAT/

Intel® Celeron™ 700 Mhz with 128K cache
64MB SDRAM
20GB Hard Disk Drive
Intel® i810 Direct AGP Video with 4MB VRAM
48x internal CD-ROM drive
Creative Labs SB 64v Sound Card
Dell Stereo Speakers
10/100 Mb Network Card
Slimline Keyboard & Microsoft PS2 Intellimouse
Microsoft Windows 98 & Microsoft Works Suite 2000
17" Dell Value FST Monitor

Built to ISO 9001 Standards
One-year free access to Internet
Three year warranty valid for coutries of Central and Eastern Europe, Middle East and Africa
+ CD English-French-German-Russian-Bulgarian Vocabulary of IT Standardized Terms

Dell PCs use genuine Microsoft Windows
http://www.microsoft.com/piracy/howtotell

Dell Dimension 4100

1455$

/excluding VAT/

Intel® Pentium® III 933 Mhz with 256K cache
128MB SDRAM
20GB Hard Disk Drive
32MB NVIDIA 15 GeForce 2 GTS Videocard
48x internal CD-ROM drive
Creative Labs SB Live Value 1024 Voice Sound
Altec Lansing ACS 340 Speakers
10/100 Mb Network Card
Slimline Keyboard & Microsoft PS2 Intellimouse
Microsoft Windows 98 & Microsoft Works Suite 2000
17" Dell Monitor

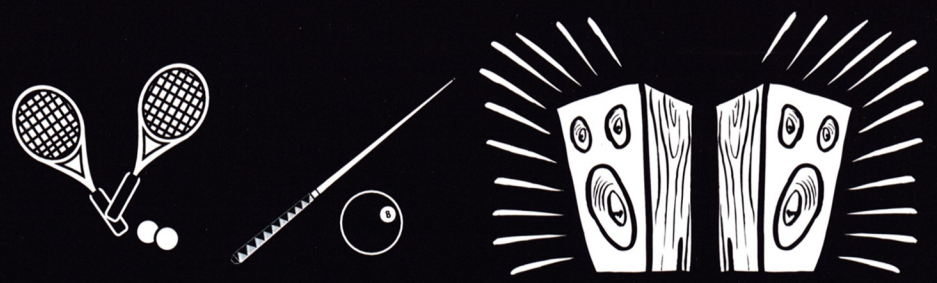
From Progress
Office: Sofia 1574, 69A "Shipchenski Prohod" str.
For contacts: Sofia 1113, p.o. 112
Tel.: 02/705-257, 02/702-119 **Tel./fax** 02/973-38-53
Service: 02/704-159, 709 111
e-mail: cadrd@progress.bgnet.bg; **web:** http://progress.bgnet.bg

Service and Sales Centres for Highly Qualified Assistance

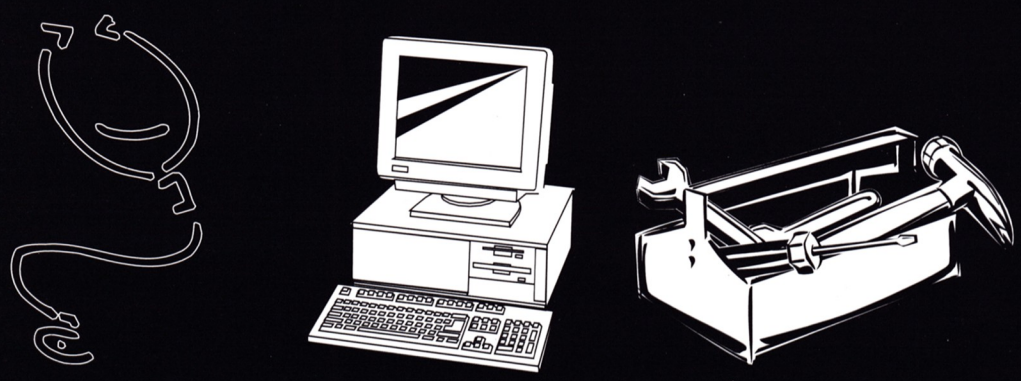
Blagoevgrad - INFOTECH GSM 088/560-835, 032/45 53 38
Sofia - PROGRESS 02/704-159 **Burgas - INFOSTAR** 056/683-087
Varna - VIZICOMP 052/600-380 **Plovdiv - DANINA-G** 032/631 251
Russe - LINKSYS 082/226-519 **V. Tarnovo - PRIM VT** 062/642-926
Pleven - EIB SOFT 088 336-246 **St. Zagora - INTERNET GROUP** 042/601-101
Dobrich - "Vizicomp - Dobrich" 058/2 62 57

Intel Pentium III is a trademark or registered trademark of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. Dell, the Dell logo and Dimension are either registered trademarks or trademarks of Dell Computer Corporation. Oracle is a registered trademark of Oracle Corporation. Microsoft, Windows, Windows NT are registered trademarks of Microsoft Corporation. The shown above picture is for illustration purpose only and it was taken from www.dell.com web-site.

ЗАЩО ДА НЕ СЕ ЗАБАВЛЯВАТЕ?



ДОКАТО НЯКОЙ ДРУГ РЕШАВА ПРОБЛЕМИТЕ ВИ ВМЕСТО ВАС



АБОНАМЕНТНА ПОДДРЪЖКА НА КОМПЮТРИ

За контакти:

Адрес: ул. "Ген. Гурко" N34
Телефони:
980-72-45
088/784-986

Ние предлагаме:

5 годишен опит
24-часова поддръжка
7 дни седмично
Спешно реагиране до 1 час